GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • SEGA MASTER • LYNX • GAME GEAR

6/93

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

VIDEO GAMES

Markt&Technik
öS 38,-/sfr 4,90
Lit 6000 / hfl 6,25
dkr 26,-/ fmk 22,-
DM 4,90

London Messe

Alien 3

Bomber Man

FLASHBACK

GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • SEGA MASTER • LYNX • GAME GEAR

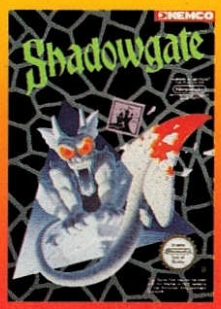
scan:[GDL]

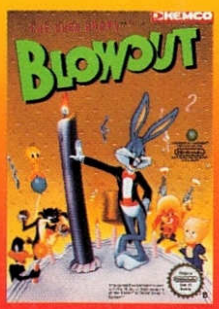
LOONEY TUNES™ ROAD RUNNER™

POWER GAMES

„Beep!, Beep!" auf der Überholspur

Bildschirm frei für die witzigste Hetzjagd von Wile E. Coyote™ und Road Runner™. Coyotes verrückten Fallen ist nur Road Runner™ gewachsen.
In Turbo-Geschwindigkeit wird durch die Spitzen-Bildschirmgrafiken gesaust. Laßt Euch nicht überholen, überlaßt das Wile E. Coyote™!





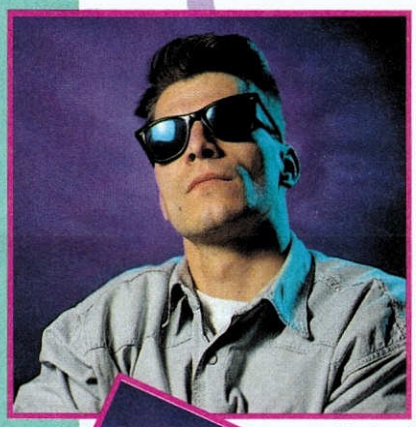
Licensed by Nintendo for play on the
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Lizenzen:
Bugs Bunny (NES) & Looney Tunes Road Runner (S-NES): characters, names and all related indica are trademarks of Warner Bros. Inc. ©1992

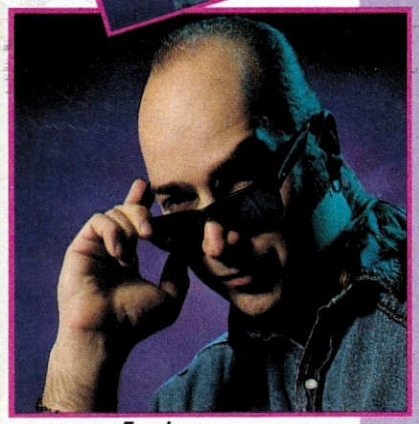
Wer sind die denn?

Wie wird man eigentlich Redakteur bei VIDEO GAMES? Spielend oder was? Ganz so easy isses nicht, das habt Ihr spätestens dann gemerkt, wenn unser Schmuckstück mal wieder einige Tage später am Kiosk auftauchte als versprochen. Da kann's schon passieren, daß der Job den einen oder anderen schneller verheizt als geplant und so haben wir Verstärkung angeheuert.



Hartmut

Hartmut Ulrich zum Beispiel ("Ich muß da unbedingt 'n CPU-Stop 'reinlöten!") war nach dem Abi zwei Jahre bei 'ner Fallschirmjägereinheit, bevor er 'ne Ausbildung zum Redakteur durchzog. Seitdem findet die Nachtausbildung vor fahl schimmernden Bildschirmen statt und die Übungsplätze präsentieren sich meist in 3D-Vektorgrafik. Speziell der Weltraum, Renn- und Flugsimulatoren sowie Balleraction und Plattformspiele haben es ihm angetan. Fallschirmspringen liebt er aber immer noch und der Schein ist auch noch gültig...

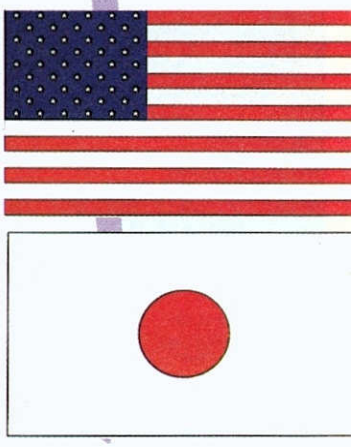


Frank

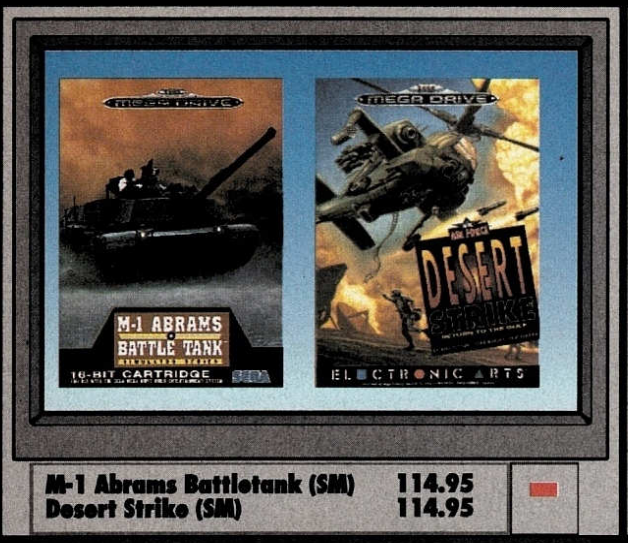
Frank Heukemes ("mit Haadrogg verdienste doch nix") hat eine mindestens so unkonventionelle Vergangenheit hinter sich wie Hartmut: Nach dem Abi vergnügte er sich fünf Semester lang im Archäologiestudium mit staubigen Knochen. Da die sich aber zuwenig bewegten, hüpfte er anschließend als Profi-Sänger einer Schwermetalltruppe auf der Bühne herum. Trotz Platte und Live-Erfolgen als Vorgruppe von Faith No More ließ der große Durchbruch jedoch auf sich warten. Jetzt nutzte er die Chance, seine jahrelange Konsolenerfahrung (angefangen beim Atari VCS) zum Beruf zu machen. Vielleicht ist er ja eines fernen Tages im Namen des Herrn unterwegs, um die Band wieder zusammenzubringen...

Wer jetzt immer noch nicht genug über Redakteure weiß, sollte mal einen Blick auf unsere Stellenanzeige werfen. Wir kriegen nämlich den Hals nicht voll!

Zum Schluß noch eine kleine Änderung: Immer wieder testen wir Importe, die erst später, unter anderem Namen oder gar nicht in der vorgestellten Form in Deutschland erscheinen werden. Damit Ihr leichter einschätzen könnt, ob Ihr das Spiel je beim Händler um die Ecke kaufen könnt und ob es auf Eurem System überhaupt laufen würde, versehen wir solche Importe ab sofort mit einem kleinen Fähnchen, das das Ursprungsland kennzeichnet. Wichtig sind natürlich in erster Linie die USA und Japan.

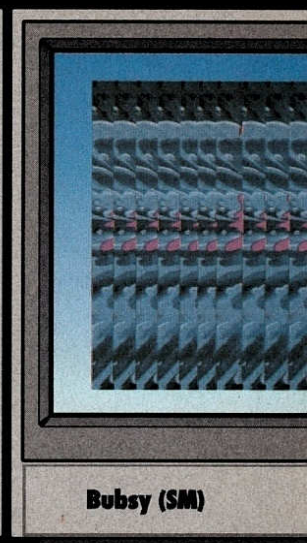


Euer Video-Games-Team



M-1 Abrams Battletank (SM) 114.95
Desert Strike (SM) 114.95

Joystick Proneo 1 prog. SV 336 (SN) 99.95



Bubsy (SM)

Das deutsche Videospielangebot ist aktuell, reichhaltig und preiswert, wie unsere Auswahl zeigt. Ein Mot

SUPER NINTENDO

super nes + super mario world dA	299.95
super nintendo power station dA	199.95
action replay pro cartridge dA	129.95
joypad transparent progr.sv337 dA	69.95
joypad transparent sv 334 dA	34.95
joystick topfighter sv 338 dA	149.95
moduladapter fire 16-bit dA	39.95
profi koffer action case dA	59.95
super nintendo spieleberater dA	24.95
zelda spieleberater dV	24.95
alien 3 dA	129.95
b.o.b. dA	119.95
batman returns dA	129.95
bulls vs blazers dA	119.95
caveman ninja dA	114.95
desert strike dA	109.95
fatal fury dA	129.95
final fight dA	139.95
harleys adventure dA	109.95
jimmy conners tennis dA	129.95
john madden football 93 dA	119.95
king arthur's world dA	139.95
l.t. road runner dA	139.95
legend of zelda-a link to past dV	94.95
lethal weapon 3 dA	119.95
magic sword dA	139.95
mario paint mit mouse dA	94.95
mickey mouse magical quest dV	114.95
nhlpa hockey '93 dA	129.95
pga tour golf dA	129.95
powermonger dA	129.95
prince of persia dA	129.95
robocop 3 dA	139.95
shanghai 2 dA	149.95
sim city dV	94.95
spanky's quest dA	114.95
star wing (fx-serie) dV	114.95
street fighter 2 dA	94.95
super aleste dA	139.95
super mario kart dA	94.95
super pang dA	139.95
super t. m. h. turtles 4 dA	114.95
tiny toon adventures dA	129.95
tom & jerry dA	119.95
world league basketball dA	94.95
wwf royal rumble dA	139.95

NINTENDO GAME BOY

game boy basic set dA	99.95
game boy mit tetris dA	149.95
action replay pro cartridge dA	89.95
handy boy all in one sv 907 dA	69.95
handy carry sv 905 dA	12.95
handy power 1 sv 901 dA	49.95
lupe mit licht dA	19.95
lupe+licht+akkuset+netzteil dA	59.95
alfred chicken dA	64.95
alien 3 dA	64.95
asterix dA	64.95
baby t-rex dA	59.95
best of the best dA	64.95
bugs bunny crazy castle 1 dA	54.95
chessmaster dA	49.95
choplifter 2 dA	59.95
crash dummies dA	64.95
duck tales dA	59.95
firefighter dA	64.95
flintstones dA	74.95
ghostbusters 2 dA	74.95
glücksrad dA	64.95
grand prix dA	64.95
joe & mac dA	64.95
kid dracula dA	64.95
kirby's dreamland dA	54.95
lemmings dA	74.95
looney tunes dA	69.95
mario & yoshi dA	54.95
megalit dA	64.95
mystic quest dV	64.95
popeye 2 dA	64.95
populous dA	64.95
r-type 2 dA	64.95
rodland dA	64.95
simpsons 1 (esc. camp deadly) dA	64.95
simpsons 2 (bart vs juggern.) dA	64.95
simpsons 3 (kr.fun house) dA	64.95
splitz dA	64.95
star wars dA	74.95
super mario land 2 dA	64.95
tiny toon dA	64.95
tip off dA	64.95
tom & jerry dA	64.95
universal soldier dA	64.95
wwf superstars 2 dA	64.95

CPS-EINKAUFSFÜHRER

HIER VERÖFFENTLICHEN WIR IN LOCKERER FOLGE ADRESSEN VON HÄNDLERN, DIE FÜR SIE DAS CPS-WARENANGEBOT BEREITHALTEN

DIE CASSETTE
MARKT 13
32423 MINDEN

COMPUTERSTUDIO PAULS & PICARD
BLUMENSTRAßE 6
42853 REMSCHEID

TELESPIELBÖRSE
PERSEBECKER STR. 37
44227 DORTMUND

CRAZY STORE
ALTER MARKT 45
50667 KÖLN

WORLD OF GAMES
TURNSTRAßE 6
75173 SAARBRÜCKEN

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT !

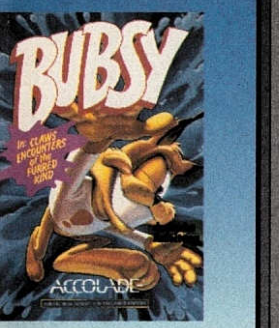
SONDERANGEBOTE NES + GAME BOY

GAME BOY	
alleyway dA	44.95
flash the dA	39.95
golf dA	44.95
kick off dA	44.95
killer tomatoes dA	44.95
kwirk dA	44.95
nemesis dA	44.95
paperboy 1 dA	44.95
pinball - revenge of the gator dA	44.95
pitfighter dA	39.95
super mario land 1 dA	44.95
tennis dA	44.95
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM	
addams family dA	59.95
adventures of lolo dA	49.95
arch rivals dA	54.95
batman - return of the joker dA	59.95
bayou billy dA	44.95
bionic commando dA	59.95
bubble bobble dA	49.95
dynablaster dA	59.95
ghost & goblins dA	59.95
home alone 2 dA	59.95
hook dA	59.95
ice hockey / classic serie dA	44.95
little samson dA	59.95
mc donald land dA	54.95
mission impossible dA	44.95
panic restaurant dA	54.95
pinball / classic serie dA	44.95
puzznik dA	49.95
shatterhand dA	59.95
ufouria dA	59.95

DIE ZAHLEN VOR DEM TITEL GEBEN DEN ERSCHEINUNGSMONAT AN.

ANKÜNDIGUNGEN

SUPER NINTENDO	
0893 amazing tennis dA	139.95
0893 bubsy dA	114.95
0893 congo's caper dA	114.95
0893 first samurai dA	129.95
0893 mechwarrior dA	149.95
0893 rummenigge player manager dA	129.95
0993 acclaims world cup soccer dA	129.95
0993 mortal kombat dA	149.95
0993 mystic quest legend dV	94.95
0993 terminator 2 arcade game dA	129.95
0993 the lost vikings dV	114.95
GAME BOY	
0893 boxxle 2 dA	59.95
0893 f-15 strike eagle dA	64.95
0893 spiderman 3 dA	64.95
0893 titus the fox dA	64.95
0893 yoshi's cookie dA	54.95
0893 darkwing duck dV	64.95
0993 mortal kombat dA	74.95
0993 wwf superstars 3 dA	64.95
NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM	
0893 kirby's dreamland dA	74.95
0893 mario bros / classic serie dA	44.95
0893 yoshi's cookie dA	74.95
0893 darkwing duck dV	94.95
0893 mario is missing dA	94.95
0993 tiny toon adventures 2 dA	94.95
0993 tiny toon cartoonworkshop dA	94.95
SEGA MEGADRIVE	
0893 bubsy dA	119.95
0893 nba all stars challenge dA	114.95
0893 robocop 3 dA	114.95
0893 x-men dA	94.95



99.95

Rocket Knight Adventures (SM) 104.95

Andre Agassi Tennis (SM) 119.95
Jungle Striko (SM) 124.95

o der echten Spiele-Freaks lautet deshalb immer öfter:

Es muß nicht immer Import sein !

IM CPS-KUNDENMAGAZIN FINDEN SIE UNSER GESAMTANGEBOT AUS DEN BEREICHEN COMPUTER- UND VIDEOSPIEL. FORDERN SIE IHR KOSTENLOSES EXEMPLAR NOCH HEUTE AN!

HÄNDLER SIND WILLKOMMEN

CPS-HÄNDLERPREISLISTEN NACH VORLAGE EINES GEWERBENACHWEISES

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

challenge set+2 contr.+ smb 3 dA	199.95
control-deck mit mario bros. 1 dA	149.95
super 3 set + 3 spiele dA	199.95
action replay pro cartridge dA	89.95
nes spieleberater dV	19.95
super mario power berater dV	19.95
adventure island 2 dA	94.95
adventure island classic dA	74.95
blades of steel dA	94.95
blues brothers dA	99.95
donkey kong classics dA	64.95
double dragon 2 dA	109.95
double dragon 3 dA	64.95
dr. mario dA	74.95
duck tales dA	94.95
ferrari grand prix challenge dA	64.95
flintstones dA	79.95
formula 1 sensation dV	114.95
hyper soccer dA	94.95
legend of zelda dA	94.95
lemmings dA	79.95
little nemo dA	74.95
mario & yoshi dA	64.95
mega man 4 dA	94.95
nes open tournament golf dA	74.95
pirates dA	114.95
probotector 2 dA	94.95
rescue rangers dA	94.95
simons quest dA	94.95
simpsons 1 (bart vs space mut) dA	109.95
simpsons 2 (bart vs the world) dA	64.95
simpsons 3 (krustys fun house) dA	109.95
simpsons 4 (bartman) dA	109.95
snow brothers dA	79.95
star trek dV	114.95
star wars dA	109.95
super mario bros 2 dA	94.95
super mario bros 3 dA	94.95
super turrican dA	94.95
teenage mutant hero turtles 2 dA	114.95
tetris dA	64.95
tiny toon adventures dA	94.95
tom & jerry dA	109.95
wizards & warriors 3 dA	64.95
wwf steel cage challenge dA	109.95
zelda 2 - adventures of link dA	94.95

SEGA MEGADRIVE

magnum set dA	359.95
mega drive (ohne spiel) dA	199.95
mega drive + sonic the hedgeh. dA	259.95
action replay pro cartridge dA	129.95
cd-rom laufwerk incl. 7 spiele dA	799.95
cdx modul US	119.95
japan adapter dA	29.95
joypad transparent progr.sv437 dA	69.95
joypad transparent sv 434 dA	34.95
joypad-verlängerungskabel dA	9.95
moduladapter usa - europa US	39.95
profi koffer US	59.95
videokabel (scart/euro av) dA	24.95
agassi tennis dA	119.95
another world dA	114.95
ball jacks dA	94.95
cool spot dA	114.95
david robinson basketball dA	114.95
desert strike dA	114.95
donald duck dA	114.95
european club soccer dA	114.95
fatal fury dA	124.95
flashback dA	124.95
global gladiators dA	114.95
james bond 007 - the duel dA	114.95
jungle strike dA	124.95
mega lo mania dA	114.95
mickey & donald world of ill. dA	94.95
mickey mouse 1 dA	94.95
micro machines dA	94.95
muhammad ali boxing dA	114.95
mutant league football dA	114.95
pga tour golf 2 dA	124.95
power challenge golf dA	119.95
rambo 3 dA	94.95
sonic the hedgehog 2 dA	94.95
splatterhouse 2 dA	114.95
streets of rage 2 dA	94.95
strider 2 dA	114.95
summer challenge dA	119.95
sunset riders dA	94.95
super kick off dA	114.95
superman dA	114.95
teenage mutant hero turtles dA	114.95
thunderforce 4 dA	114.95
tiny toon adventures dA	99.95

Mit Erscheinen dieser Anzeige verlieren alle alten Anzeigen- und Listenpreise ihre Gültigkeit. Verkauf erfolgt ausschließlich zu unseren allgemeinen Geschäftsbedingungen. Keine Haftung für Druckfehler!

VERSANDKOSTEN INLAND

BEI VORKASSE PER SCHECK ODER KREDITKARTE	5.- DM
BEI VERSAND PER NACHNAHME	10.- DM

VERSANDKOSTEN AUSLAND

BEI VORKASSE PER SCHECK ODER KREDITKARTE	netto 12.- DM
BEI VERSAND PER NACHNAHME	netto 25.- DM

NEU! EUROPA, WIR KOMMEN!

Als Kunden innerhalb der EG beliefern wir Sie inclusive der in Deutschland gültigen Mehrwertsteuer (15 %).

Als Kunden außerhalb der EG beliefern wir Sie ohne MWSt. Ihre Zollbehörde erhebt die jeweils gültige Einfuhr-Umsatzsteuer.

SIE ERREICHEN UNS PER POST

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8-10
50667 KÖLN

BESTELLANNAHME PER TELEFON
0221/25 69 83, ...84 ...85

BESTELLANNAHME PER TELEFAX
0221/25 69 86

BITTE DENKEN SIE BEI BESTELLUNGEN PER POST AN DIE NEUEN POSTLEITZAHLEN!

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

_____ ☐ Modul ☐ Zubehör ☐ Gerät

_____ ☐ Modul ☐ Zubehör ☐ Gerät

Konsolentyp _____ ☐ Kundenmagazin (kostenlos)

VG 0993

AUFTRAGGEBER

Name _____

Straße _____

PLZ Ort _____

Telefon _____ Kreditkartenfirma _____ Verfallsdatum _____

Kunden-Nr. _____ Kreditkartennummer _____

SELECT

36

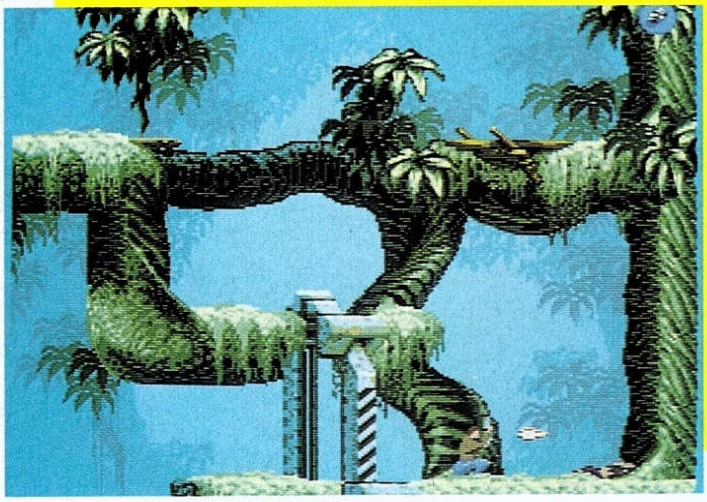
Der triefende Horror schockt die Mega-CD-Besitzer: Dracula sucht die silbernen Scheiben heim

News

Die Neuheiten des Jahres 12
Electronic Consumer Trade Show in London
Hardware 22
16-Bit unter Kontrolle
Alien 3 24
Das Monster schlägt wieder zu
Super Bomberman 26
Vorsicht, macht süchtig!
Amstrad Mega PC 386 SX 34
Was taugt der Konsolen-PC?
Mega-CD-News 36
Nintendo-News 28
Sega Spezial 32
PC-Engine 38
Neo Geo 42
Automaten News 44

114

Der Nachfolger von Another World spielt sogar den persischen Prinzen an die Wand: Flashback im Test



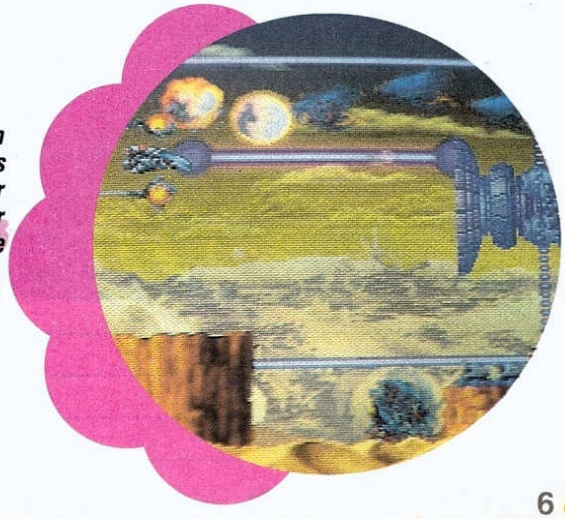
Test

SUPER NINTENDO

Batman Returns 82
Cal Ripken Jr. Base 90
California Games 2 93
Inindo 94
Nigel Mansell GP 88
PGA Tour Golf 92
Street Combat 85
Super Strike Eagle 83
Tecmo NBA Basketball 91
Test Drive 87
Tom & Jerry 86
Toys 84
Wayne´s World 96
Wordtris 95

MASTER SYSTEM

Rainbow Island 110



In den Automaten-News nehmen wir R-Type-Leo unter die Lupe

44

GAME BOY

Kid Dracula 101
Krusty´s Funhouse 103
Lethal Weapon 105
Mega Man 3 102
Megalit 107
Pyramids of Ra 108
Robin Hood 100
Xenon 2 102
Zen 104

MEGA DRIVE

Batman 3 113
Flashback 114
Hit the Ice 116
NBA Allstar Challenge 118
Splatterhouse 3 112
Summer Challenge 117
The Flintstones 111

GAME GEAR

Battletoads 119
Krusty´s Funhouse 121
Mickey Mouse 2 120
Spiderman/ Sinister 122

NES

Action in New York 97
Dropzone 98
F1-Sensation 99

Rubriken

Alle Wertungen auf einen Blick 72
Hitparade 55
Impressum 54
Inserentenverzeichnis 54
Leserpost 49
Rat & Tat 52
So bewerten wir 81
Sprite des Monats 48
Stellenanzeige 47
Vorschau 124

Insider-News von der ECTS präsentieren wir im umfangreichen Messeteil 12

Tips & Tricks

Streets of Rage	56	Racket Attack	68
Alzadick	66	Robin Hood	66
Ariel	61	Scrapyard Dog	61
B.C. Kid	68	Shinobi 2	58
Boulder Dash	68	Sneaky Snakes	61
Dino City	68	Snoopy's Magic Show	66
European C. Soccer	68	Space Football	68
Evander H. Boxing	71	Spirit of F1	71
F-Zero	71	Steel Empire	71
Flying Hero	61	Super Adventure Isl.	59
GG-Shinobi 2	61	Super Mario Kart	71
Humans	65	Super Mario Land 2	71
Image Fight 2	59	Super Tennis	61
Iron Sword	71	The Flash	68
James Bond Jr.	66	Turtles	71
Kings Quest	65	Universal Soldier	64
NFL Sportstalk 93	68	Wings 2	67
NHLPA Hockey 93	66	World of Illusion	60
Ninja Gaiden	71	World of Illusion	64
Power Athlete	65		

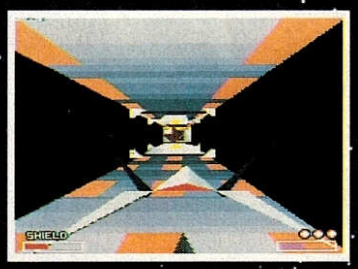
Dynamit fürs Super Nintendo: Hudson's Super Bomberman im Preview 20

JETZT!

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

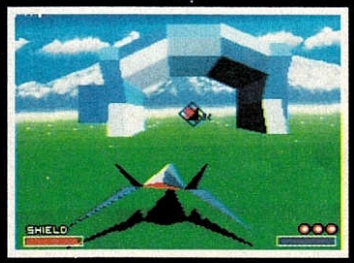
STARWING™

SUPER FX



In StarWing™ – dem ersten Super FX-Spiel – erlebst Du jetzt eine völlig neue 16-Bit Videospiel-Dimension, von der Du bisher nur geträumt hast: ● Superschnelle Action, noch größeren, vielfältigeren Spiel-Spaß. Dank Super FX-Chip. ● Mit deutschen Texten. ● Unglaublich intensive „Real Time" 3-D Action ● Superschnelles Texture Mapping ● Scaling und Rotation von Figuren, Objekten und Hintergründen. Nach allen Seiten! In 3 Dimensionen ● Lichtquellen-Schattierung und 3-D-Polygon-Animation ● Fantastischer Super Stereo-Sound mit natürlicher Sprache und unglaublichen Sound-Effects. ● Echte Interaktion ● Kein Extra-Zubehör erforderlich. Jetzt liegt die Zukunft eines ganzen Sonnensystems in Deiner Hand. Du bist mittendrin im Geschehen. Als Commander Fox McCloud erlebst Du mit Deinen Gefährten Slippy Toad, Peppy Hare und Falco Lombardi ein absolut faszinierendes Weltraum-Abenteuer.

Start frei für die 16-Bit Videospiel-Zukunft: Mit dem brandneue In Starwing. Nur für Dimension der Super FX-Chip. Super Nintendo.™



Nintendo®

I WANT IT ALL!

DEIN START IN EINE VÖLLIG NEUE
16-BIT-VIDEOSPIEL-DIMENSION!
"MIT DEM BRANDNEUEN SUPER FX-CHIP"
FALCO
LOMBARDI
FOX McCLOUD
PEPPY HARE
SLIPPY TOAD

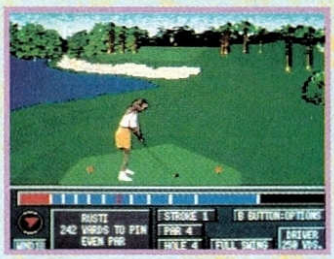
ECTS Report

Gut Wetter auf der traditionellen Frühjahrs-ECTS im Londoner Stadtteil Islington: Nicht nur der Himmel strahlte wolkenlos blau, vor allem für Konsolenfreunde gab's eine Fülle neuer Projekte - wenn auch die meisten Hersteller lediglich frühe Versionen zeigen konnten, die erst im Spätsommer oder zum Weihnachtsgeschäft zu kaufen sein werden.

Das Zauberwort der Branche heißt CD. Langfristig werden die silbernen Scheiben mit dem gigantischen Speicherplatz die ungleich teureren ROM-Module verdrängen. Die Spiele werden komplexer und kosten trotzdem weniger. Bereits jetzt engagieren sich zahlreiche Hersteller eifrig im CD-Geschäft, obwohl es - speziell im Konsolenbereich - noch ein wenig früh ist. Auf den folgenden Seiten präsentieren wir Euch alle Neuheiten der Messe. Wen die CD-Aktivitäten diverser Hersteller interessieren, der sollte einen Blick in unsere CD-News werfen. Apropos Neuigkeiten: Welche der hier angesprochenen Titel auch tatsächlich in Deutschland erhältlich sein werden (unter welchem Namen auch immer), stand zum Messezeitpunkt meist noch nicht endgültig fest. Wir informieren Euch natürlich regelmäßig in unserer Warpzone.

Accolade

Mit **Jack Nicklaus' Power Challenge Golf** startet Accolade seine bekannte Golfserie auch auf dem Mega Drive. Bis zu vier Golfer dürfen sich vor der Geräuschkulisse di-



Birdie-Jagt auf dem Mega Drive: Accolade greift zum Eisen

Als Raumschiffkapitän in diversen Missionen: Warp Speed entsteht fürs Super Nintendo

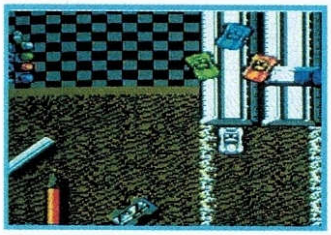
Codemasters

Die **Micro Machines** sind ursprünglich eine beliebte Serie maßstabsgetreuer Spielzeugmodelle, etwa vergleichbar mit den "Matchbox"-Autos. Codemasters hat ein 8-Bit-Rennspiel entwickelt, in dem sich die winzigen Boote, Autos, Buggys oder Panzer spannende Duelle liefern: auf dem Bürotisch, in der Badewanne, auf dem Billard-Tisch oder im Sandkasten. **Micro Machines** wird für NES, Game Gear und Master System erscheinen.

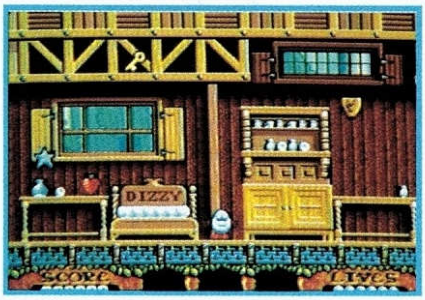
Ebenfalls auf NES wird **The Fantastic Adventures of Dizzy** umgesetzt, ein knuddeliges Jump'n Run.

Außerdem in Arbeit: **Super Sports Challenge Baseball Pro's**, **Soccer Simulator Pro Tennis** und **BMX Simulator** (alle NES).

Fantastic Adventures of Dizzy



Schreibtisch-Action: Micro-Machines



Dizzy: Indiana-Jones-Verschnitt mit Kartoffel-Figur

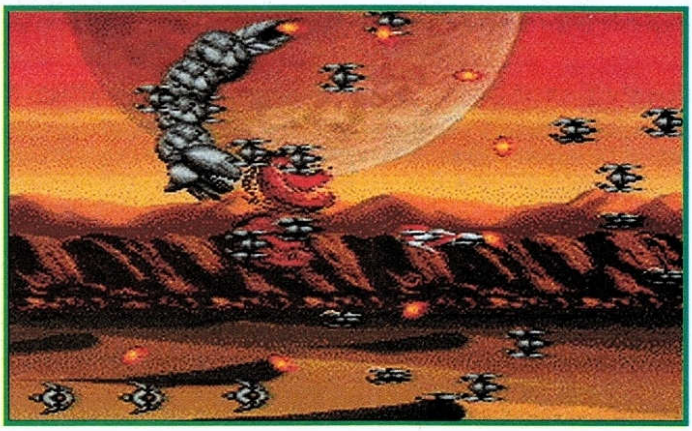
Activision

Nun wenige Firmen haben genügend Power, um den großen Filmgesellschaften Lizenzen für Ihre Kinohelden abzukaufen. Da die Superstars fast alle schon solo in irgendwelchen Spielchen aufgetreten sind, kamen findige Köpfe auf die Idee, gleich zwei Filmgrößen aus unterschiedlichen Streifen gegeneinander antreten zu lassen.

Mit dem markigen Slogan "Sie verspeisen Streetfighter zum Frühstück" wirbt Activision für **Aliens vs Predator**. Lizenzen von 20th Century Fox ermöglichen den gemeinsamen Auftritt der Übermonster in einem Super-Nintendo-Spiel. Als Predator prügelt sich der Spieler bei ansteigendem Schwierigkeitsgrad durch Horden hungriger Aliens bis zur finsteren Königin.

Mechwarrior (bei uns wahrscheinlich Battle Tech) ist die erste 3D-Simulation für Super Nintendo, die sich direkt an die erfolgreiche Rollenspielserie und die Battle-Tech-Center der FASA anlehnt. Realistische 3D-Perspektiven und eine äußerst komplexe Handlung machen gespannt auf die Vollversion.

Biometal ist ein horizontal scrollendes Ballerspektakel im R-Type-Look für Super Nintendo mit sechs anspruchsvollen Levels für fortgeschrittene Action-Fans.



Nichts für nervöse Charakter: Biometal erfordert Schnelligkeit

Monsterduell: Aliens vs. Predator

Komplexe Handlung: Mechwarrior

Core Design

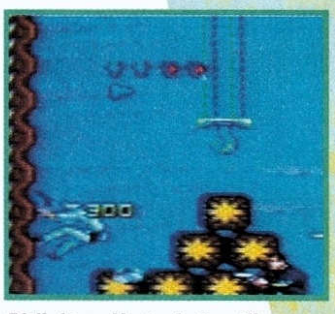
Gute Laune gab's bei Core Design: Als frischgebackener Third-Party-Hersteller für Sega plant man munter in die Zukunft. Anvisiert ist z. B. eine Fortsetzung des freakigen Jump'n Runs Chuck Rock: **Chuck Rock II - Son of Chuck** wird für Mega Drive, Game Gear und Master System erscheinen. Der Filius ist unterwegs, um Papi aus den Händen eines machthungrigen

E.C.T.S. Report

Ähnlichkeiten mit Papi sind unverkennbar: Son of Chuck

Bubba'n' Stix gibt's erst zu Weihnachten

Bösewichts zu befreien. Der Dreikäsehoch nutzt seine Baby-Keule dabei so gewandt, wie Väterchen Chuck seine Bauchdec ke. Mit **Bubba'n' Stix** entsteht ein ein Jump'n Run mit Puzzle-Einlagen, das zu Weihnachten erscheinen soll.



Pitfighter: Harte Action fürs Master System

u.a. zwölf Missionen, einen Zweispieler-Modus und verschiedene Schwierigkeitsgrade. Fürs Spätjahr angkündigt sind Master-System- und Game-Gear-Umsetzungen von Electronic Arts erfolgreichem Hubschraubersimulator **Desert Strike**. Etwas früher fertig sein soll die Rennsimulation **Formula 1 Champions** (geplant für alle Sega-Systeme).
Tengen bastelt nach der Mega-Drive-Version auch an einer Master-System-Umsetzung des erfolgreichen Prügelautomaten **Pitfighter**. Wieder geht es um horrende Preisgelder bei illegalen Straßenkämpfen, in denen sich Buzz, Ty und Kato im Wrestling, Kickboxen und Karate üben.
Auch von der Agenten-Action **James Bond 007 - The Duel** wird es nach der Mega-Drive-Version Umsetzungen für Master System und Game Gear geben.

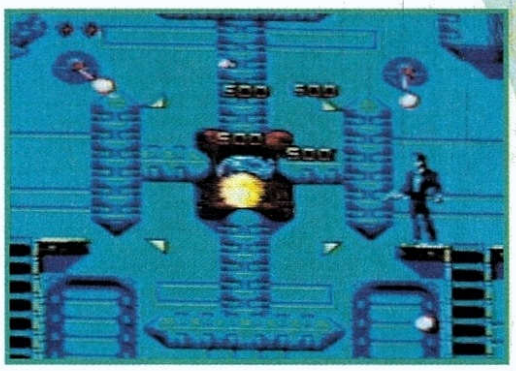
Domark

Die Londoner Unterhaltungsschmiede Domark platzte fast vor Stolz, mit **MIG-29** ihre erste Flugsimulation fürs Mega Drive präsentieren zu können. Um das komplexe Steuerungssytem auf das Joypad anzupassen, war ein Menüsystem erforderlich, wie es von zahlreichen PC-Simulatoren bekannt ist. Kaum weniger kriegerisch als MIG 29 ist der Kampfhubschrauber-Simulator **Steel Talons**, der seinerzeit als Spielautomat Furore machte und auf Konsole bisher nur von Tengen (eigentlich Atari Games Corp. und in Europa von Domark vertreten) fürs Lynx produziert wurde. Die 3D-Vektorgrafik-Simulation fürs Mega Drive bietet Wer sich durch Zeitungsaustragen nützlich machen will, kann schon mal die Reifen am Mountainbike aufpumpen und die großen Umhängetaschen hervorkramen: **Paperboy 2** fürs Mega Drive steht an. Im Sommer sollen auch Versionen fürs Master System und für das Game Gear folgen.

Die "stählernen Klauen" packen auf dem Mega Drive zu

Auch auf dem Master System schickt EA dem Heli in die Wüste

Taschen-Chopper: Dersert Strike kommt auf dem Game Gear



James Bond in tödlicher Missionauf Segas 8-Bit-Systemen

Aufwendiges Menüsystem in der Mega-Drive-Version von MIG 29

Empire

Wenn Ihr Euch die Übertragungen der letzten Fußballweltmeisterschaft reingezogen habt, werdet Ihr Euch vielleicht an **Gazza** Paul Gascoigne erinnern, den wackeren Recken, der nach verlorener Partie hemmungslos in Tränen ausbrach und sich damit in Zuschauerherzen aus aller Welt flennte. Graftgold, bei Empire unter Vertrag, entwickelt mit **Gazza** eine Fußballsimulation fürs Super Nintendo mit Zweispielermodus, Trickschüssen und diversen Animationssequenzen.

Magic Boy sieht aus wie ein blonder, ziemlich untersetzter Mini-Superman, der durch vier Welten mit 64 Levels hüpft und kugelt. 32 versteckte Bonuslevels, geheime Extras wie Zusatzwaffen, Zaubertränke, Extraleben, Continues, Teleporter und Bonuspunkte sollen das quietschbunte Spiel aus der Masse der Durchschnitts-Jump 'n-Runs herausheben.

Space Ace, der berühmte interaktive Comic aus den Sullivan-Bluth-Studios kommt jetzt auch aufs Super Nintendo. Perspektivische 3D-Hintergründe und Parallax-Scrolling in alle Richtungen über 25 Levels, Riesenmonster, Originalausschnitte aus dem Laserdisk-Zeichentrickfilm und viele Extras sollen für anhaltende Spannung sorgen.

Wendige Kanonenkugel: Magic Boy

Hanna Barberas niedliche Comicfigur Yogi Bär wird sich demnächst im Multi-Level-Plattformspiel **Yogi Bear and Yo Yogi** auf Super Nintendo und NES austoben.

Der Held mit Prinzessin: Space Ace

GAMESHOP
AM FEUERSEE

»MANN«, MACHEN DIE PREISHÜPFER BEIM »GAME-SHOP«

★ SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

★ SEGA MEGA DRIVE

★ SUPER HIGH TECH GAME NEO·GEO

ANKAUF ★ und ★ VERKAUF
von gebrauchten Modulen

Ständig 500 gebrauchte Module im Laden

Gameshop am Feuersee
7000 Stuttgart 1 · Rotebühlstr. 90 **0711/610095**
100 m von der S-Bahn Schwabstraße • geöffnet ab 12 Uhr

GALAXY

CD Rom (amerik.)	699.-
Batman ret. CDe	129.-
Dracula CDe	Juni
Final Fight CDj	149.-
Golden Axe 3 CDj	129.-
PGA Tour 2	109.-
Jaguar XJ e/j	129.-
Splatterhouse 3 e/j	109.-
Snow Brothers j	Juni

MEGA DRIVE

Ccol Spot e	119.-
Fatal Fury e	119.-
Flashback e	129.-
Humans e	109.-
Strof Rage 2 d	99.-
Streetfighter 2	Juni
Tiny Toons d	109.-

Battle Toads e	129.-
Bubsy e	139.-
Desert Strike d	119.-
F15 Strike Eagle e	139.-
King Arthurs W.d	129.-
Lost Vikings	129.-
Mech Warrior e	129.-
Super Conflict e	129.-
Super Turrican e	129.-

SUPFAMICOM

Bomberman j	159.-
Batman ret.e	129.-
Cybernator e	129.-
Final Fight 2 j	Mai
Star Fox e/j	159.-
Star Wars d	129.-
Tiny Toons d	139.-

Dirty Larry	79.-
Dracula	79.-
Joust	69.-
Switchblade	79.-

Lynx

Dinolympics	79.-
Pitfighter	79.-
Powerfactor	79.-

Adv.Island 2 e	59.-
B.C.Kid d	69.-
Parasol Stars d	69.-
Star Wars d	69.-

GAMEBOY

Flintstones d	69.-
Kid Dracula e	59.-
Mystic Quest d	79.-

Art of Fighting	399.-
Fatal Fury 2	449.-
Sidekick	399.-
World Heroes	349.-

NEO GEO

Sengoku 2	399.-
Wrestling	449.-
Viewpoint	499.-

Batman returns j	39.-
Chakan e	59.-
Donald Duck j	39.-
Lemmings e	59.-
Shinobi 2 d	79.-
Sonic t.Hedgehog 2 d	79.-
Streets o.Rage d	79.-

GAME GEAR

Arielle e	59.-
Batt.Etcads e	69.-
Defo Oasis e	79.-
Mick Mouse 2 d	79.-
Strider 2 e	69.-

Turbo Duo RGB e	799.-
Cotton SCe	119.-
Dung.Explorer 2 SCe	119.-
Gradius 2 SCe	Mai
Parasolstars e	39.-
Sim Earth SCe	119.-
Vasteel SCe	119.-

PC Engine

Bomberm.93 e	109.-
Bonk 3 e	109.-
Lo.Thund SCe	119.-

im Juni erscheint Streetfighter 2!

089/7605151
089/7470689

BTX:*Galaxy#
Telefon:089/7605151
Telefax:089/7698024
Inh.Galaxy Plexus GmbH
Anmerkung:j:Japanisch e:Englisch d:Deutsch
Händleranfragen erwünscht

Plinganserstr.26 8000 München 70

E.C.T.S. Report

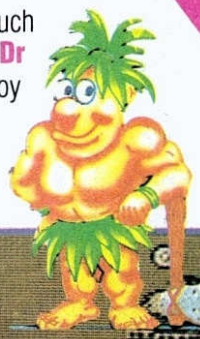
Elite

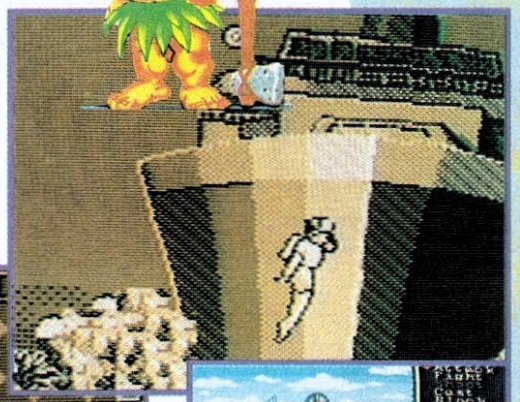
Elite Systems investiert optimistisch in die Zukunft und liebäugelt gewaltig mit Nintendos FX-Chip: Die britische Spieleschmiede entwickelt in Zusammenarbeit mit einem Simulationsexperten des Automobilgiganten Ford ein Off-Road-Rennspiel, das den rasenden Risc-Rechenknecht voll nutzen soll. Der Spieler versucht sich als Rally-Fahrer in einem 3D-Gelände auf den härtesten Off-Road-Kursen Europas. Die notwendige Nintendo-Lizenz für das Spiel steht indes noch aus und der FX-Chip wird bekanntlich auch nicht so schnell für jedermann verfügbar sein...

Neben diesem Vorzeigeprojekt bastelt Elite fleißig an diversen Um- und Fortsetzungen bekannter Titel, z. B. **Joe & Mac** für Game Boy (heißt auch **Caveman Ninja**) und **Dr Franken 2** für Game Boy - nicht zu verwechseln mit **The Adventures of Dr Franken**, die erst zu Weihnachten auf Game Boy, NES und Super Nintendo zu erwarten sind.

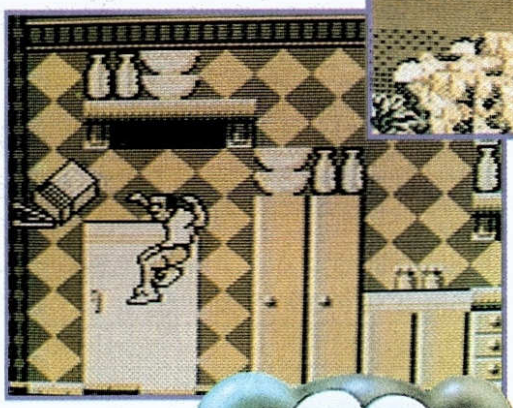
Im Spätsommer soll der zweite Teil des Rollenspiel-Epos' **Might & Magic** für Super Nintendo folgen, möglichst noch für dieses Jahr ist sogar schon die dritte Fortsetzung auf Super Nintendo angepeilt. Deutlich früher, nämlich im Spätsommer, werden die abenteuerlustigen Mäuse **The Fidgetts** springend und hüpfend ihr Unwesen auf dem Game Boy treiben.

Striker heißt eine ehrgeizige Fußballsimulation für Super Nintendo, die u.a. mit verschiedenen Rasen- und Hallenplätzen sowie variablen 3D-Perspektiven aufwarten soll.



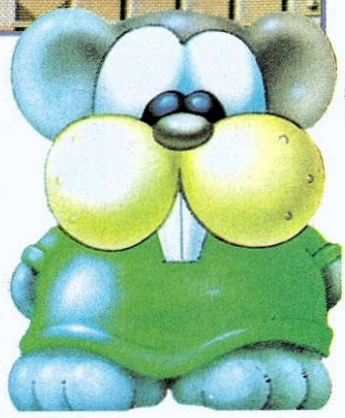


Ab ins Wasser: Dr. Franken II, Game Boy

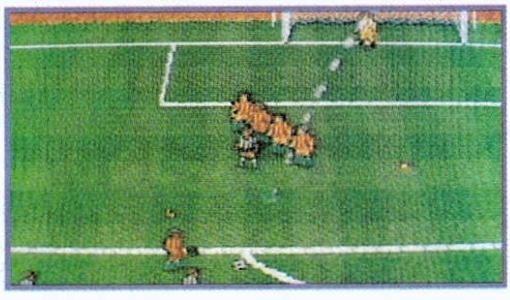


Auch Monster haben mal Hunger

Das Rollenspiel Might & Magic erscheint fürs Super Nintendo



Fußballsimulation Striker mit Hallenboden



...unf großem Rasenplatz (Super Nintendo)

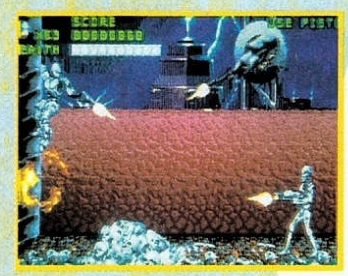
Gremlin

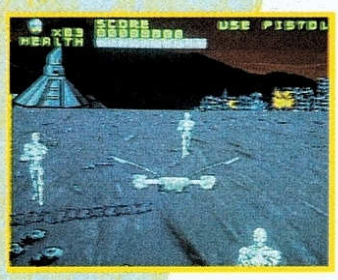
Multimedia ist - wenn man in anderen Märkten stöbert. Gremlin plant für den Spätsommer das Spiel **Nutz, Madness - House of Fun**. Spätestens beim Blick auf das Titel-Artwork dürfte den älteren Semestern unter Euch klar sein, daß Gremlin mit der unlängst neu formierten Popgruppe The Madness angebandelt hat: Das Motiv unterscheidet sich vom zehn Jahre alten Madness-Plattencover nur durch Nutz, den Titelhelden des geplanten Spiels. Nutz wird in einer surrealistischen Umgebung über Plattformen toben - zunächst auf dem Mega Drive. Eine Auswahl der bekanntesten Madness-Melodien soll dabei aus den Boxen dröhnen. Gremlins Maskenträger **Zool** ist trotz etwaiger anderslautender Gerüchte keine Ameise, sondern ein Alien-Ninja und seines Zeichens Retter der n-ten Dimension. Im Herbst sollen die Abenteuer des flinken Helden nun auch auf Super Nintendo und Mega Drive erscheinen. Eine Fortsetzung ist mit **Zool 2** bereits in Arbeit.

Interplay

Wenn Activision Alien und Predator in eine gemeinsame Arena schickt, dann müssen es bei Interplay mindestens Robocop und ein Terminator sein. **Robocop versus The Terminator** ist ein actiongeladenes

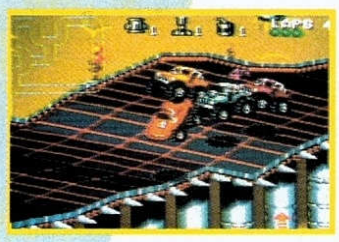
Beat'em Up, in dem der Spieler in die Rolle des guten Robocop schlüpft, der gegen das metallisch glänzende Skelett des Terminator kämpft - mit seiner Handfeuerwaffe, gezielten Schlägen und Sprüngen und der unermüdlichen Kondition einer Maschine. Bleibt zu hoffen, daß die Finanziers bei Interplay nicht zuviel Lizenzgelder an Orion Pictures (Robocop) und Cinema '84 (Terminator) sowie an die begleitenden Fernsehspots gezahlt, sondern auch genügend in die Entwicklungsabteilung investiert haben. Allzu große Sorgen brauchen wir freilich nicht zu haben: Interplay Productions Europe ist lediglich ein Ableger des kalifornischen Stammhauses, weltweit einer der größten Hersteller von CD-ROM-Entertainment für Homecomputer. Das Superstar-Spektakel soll im Oktober gleichzeitig für alle Nintendo-Systeme erscheinen. Der Vertrieb wird über Virgin abgewickelt.





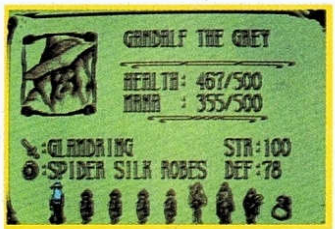
Harte Bandagen im Kampf: Robocop vs. Terminator

Ein rasantes Bigfoot-Rennen für zwei Spieler verspricht **Rock'n Roll Racing** für Super Nintendo zu werden. Sechs finstere Gestalten, darunter auch einige Außerirdische, rasen in aufgedonnerten Geländewagen über holperige Kurse. Begleitet wird das Ganze mit digitalisierten Einlagen von Larry "Supermouth" Hoffman, einem populären Racing-Kommentator. Für den richtigen Sound sorgen Samples von "Born to be Wild" (Steppenwolf), "Bad to the Bone" (George Thorogood) oder "Peter Gunn" (Henry Mancini).



Abgefahrene Action in Rock-'n'Roll Racing (Super Nintendo)

Wer kennt nicht J.R.R. Tokiens Fantasy-Epos rund um die mystische Welt Mittelerde? Der "Herr der Ringe" (**Lord of the Rings**) hat ein ganzes Genre geprägt und unzählige Rollenspielen und Fantasy-Adventures mit Ideen versorgt. Das Original mit Kultstatus kommt nun aufs Super Nintendo. In einem komplexen Rollenspiel macht sich Frodo

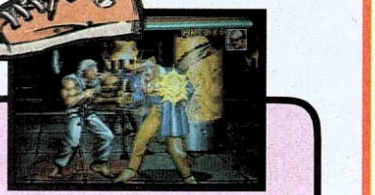


Ob Tolkien's Mammutwerk auf einem Modul Platz hat?

MARO

PRÄSENTIERT:
DER ZWEITE
100 MEGA SCHOCK
VON NEO-GEO!

Videofilme mit
35 Demos incl.
View Point, Art of
Fighting, Fatal Fury 2
und Super Sidekicks
nur DM 39,–

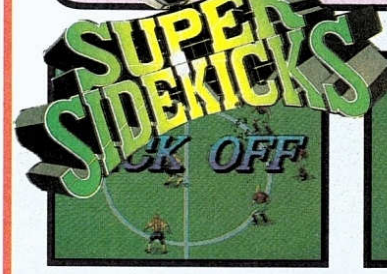


UNSER
FINANZIERUNGS-BEISPIEL:

NEO-GEO Konsole	DM	699,––	Eff. Jahreszins 15,4 % Finanzierung über Hausbank.
Art of Fighting	DM	379,––	
Super Sidekicks	DM	399,––	
Kaufpreis	DM	1477,––	

oder mtl. DM 92,––

Preise auf Anfrage

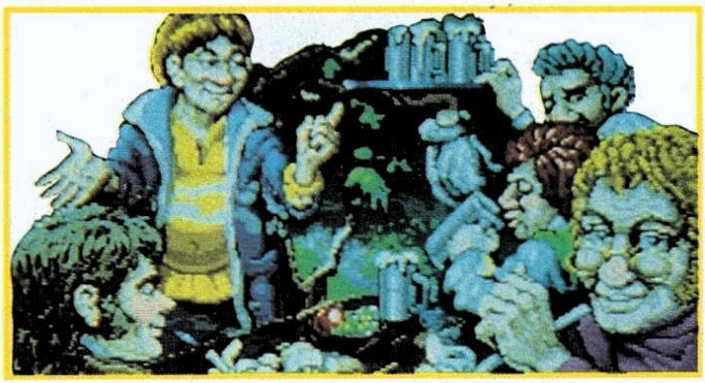


NEO-GEO Clubzeitschrift über Maro erhältlich.

MARO GmbH, Dorfwiesenstr. 16,
7141 Erdmannhausen
Telefon 07144/39924 od. 34536
Telefax 07144/34021
Kein Ladengeschäft. Sie erreichen uns täglich von 10.00 – 12.00 Uhr und 13.00 – 18.00 Uhr, außer Samstags.

NEO GEO
ADVANCED ENTERTAINMENT SYSTEM

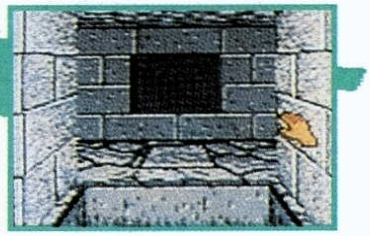
E.C.T.S. Report



Lord of Rings: Das Hobbit-Epos entsteht fürs Super Nintendo

do, der kleine Hobbit, auf den Weg, um den Ring der Macht zu zerstören und Mittelerde zu retten. Interplay verspricht höchste Komplexität der Charaktere sowie voll manuell gesteuerte Kampfsequenzen.
Claymates heißt Interplays freakiges Jump'n Run fürs Super Nintendo, in dem Held Clayton sich mit Hilfe von Papis Erfindungen in einen mutierfreudigen Knetballen verwandelt. Je nach Bedarf klettert er als Eichhörnchen auf Bäume, blubbert als Goldfisch im Wasser oder flitzt als Maus durch die Kanalisation.

JVC



In Dungeon Master lauern jede Menge versteckter Fallen

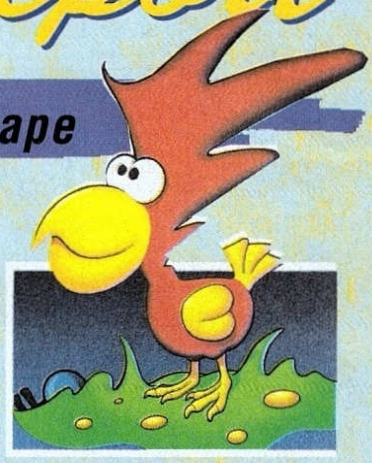
Rollenspielfreaks dürfen sich freuen: Das Verlies- und Kellerepos **Dungeon Master**, bisher nur als Computerversion und für die PC-Engine zu haben, kommt auch für Super Nintendo. 14 Levels, über 100 Zaubersprüche und 20 Charaktere versprechen tagelanges Kellergeistern.
Jaguar XJ220 (von Core Design) ist ein Rennsimulator fürs Super Nintendo, in dem Ihr den silbernen Super-Jaguar allein oder mit Freund über 36 unterschiedliche Rennkurse in zwölf Ländern jagen dürft.
Auch für 8-Bit-Spieler auf NES hat JVC/Lucasfilm Games Neues zu bieten: **Defenders of Dynatron City** ist ein actionangeladenes Jump'n Run, in dem die sechs Superhelden mit freakigen Waffen (Kreissäge, explodierende Bananen, Raktenschädel, Atomgebiß etc.) die Stadt über fünf Levels vor dem üblen Dr. Mayhem und seinen niederträchtigen Schergen retten müssen.

Die Biester machen einen hungrigen Eindruck.

Konami

Kurz und bündig: Alle Produkte, die Konami UK auf der Messe zeigte, haben wir schon getestet, previewt oder angekündigt. Aktuelle Reviews in diesem Heft: **Kid Dracula** (Game Boy), **Zen - Intergalactic Ninja** (Game Boy), **Batman Returns** (Super Nintendo).

Mindscape



Demnächst auf NES und Game Boy: Alfred Chicken

Alfred Chicken ist ein elf Level umfassendes Plattformspiel mit versteckten Räumen und vielen Extras, verpackt in niedliche Grafik. Held des Spiels ist Hähnchen Alfred, dessen Freundin von den bösen Meka-Hühnern entführt wurde. Alfred Chicken soll zunächst für NES und Game Boy erscheinen, zu Weihnachten soll eine Version für Super Nintendo folgen.
Außerdem stehen noch einige Umsetzungen stehen ins Haus, beispielsweise für das Jump'n Run **Gods** (Super Nintendo), die Actionfassung von **Terminator** für Super Nintendo, die Ballerorgie **Dropzone** (NES und Game Boy), **Speedball 2** und das Shoot'em Up **Xenon 2** für Game Boy testen wir einige Seiten weiter.

Microprose

F15-Zwischensequenzen auf dem Mega Drive

Microprose, ebenfalls frischgebackener Third-Party-Hersteller von Sega, wird im Sommer den actionlastigen Flugsimulator **F15 Strike Eagle** fürs Mega Drive vorstellen. Einen Test der Super-Nintendo-Version **Super Strike Eagle** findet Ihr in diesem Heft.

Ocean

Von den Spezialisten für Actionspiele und Filmumsetzungen kommt demnächst eine NES-Version des Kinospektakels **Lethal Weapon** - verpackt in ein Multilevel Shoot'em up. Natürlich geht's drum, ein holdes Mädel aus den Fängen skrupelloser Banditen zu befreien. Außerdem in der Pipeline: **Pugsley's Scavenger Hunt** - Addams Family ab Sommer '93 auch für NES, ebenso wie **Super James Pond**. Die Super-Nintendo-Version mit dem fischigen Agenten wird etwas früher erscheinen als die NES-Version. Komplett neu ist das Beat'em up **Cool World**, das im Sommer

für NES erscheinen soll. Die Idee erinnert ein wenig an **Roger Rabbit**: Cool World ist ein Cartoon-Universum, das von den **Doodles** bewohnt wird. Cartoonist Jack Deebs hat sich in die-

se Welt verirrt und versucht die schöne Holli Would daran zu hindern, ihre Cartoon-Identität loszuwerden und eine echte Frau zu werden. Dann nämlich wäre das ganze Universum in Gefahr...

Psygnosis

Die ganze Messe über kursierten Gerüchte, daß Psygnosis mit Sony in Verhandlungen stünde oder bereits an den japanischen Elektronikgiganten verkauft sei. Ob's nun absichtlich gestreute Gerüchte waren, um das ohnehin brillante Image noch zusätzlich aufzupolieren oder ob tatsächlich was dran ist - egal. Wie auch immer: Es gibt zwei Konsolen-Neuheiten von den Lemmings-Erfindern. **Puggsy** ist ein niedliches Jump'n Run, das zunächst für Mega Drive, zu Weihnachten auch für Super Nintendo erscheinen soll. Der arme Puggsy hat sich mit seinem Raumschiff verirrt und mußte auf einem unbekannten Planeten notlanden. Die Bewohner dort haben sein Schiff geklaut und nun muß er über 17 Level Werkzeuge benutzen, rennen, springen, klettern und mit über 100 verschiedenen Wesen fertigwerden, um sein Schiffchen irgendwann zurückzugewinnen.

In **Wiz'n'Liz** wimmelt's nur so vor Kanickels. Wiz und Liz sind zwei Zauberer, die ziemlich viel blöde Sprüche machen. Irgendwann geht etwas schief und nun müssen die Beiden hüpfenderweise über 56 Levels in neun Welten alle ihre Karnickels einsammeln, um sie zu retten. Drückt nur ein Spieler das Joyboard, ist der zweite Zauberer eben im Urlaub. **Wiz'n'Liz** bestach beim Messe-Check vor allem durch gute Grafik und schnelles Scrolling. Im Spätsommer soll's fertig sein.

Renegade (Bitmap Brothers)

Für den Herbst hat die Londoner Spieleschmiede um Tom Watson Konsolen-Umsetzungen der erfolgreichen Homecomputer-Fußballsimulation **Sensible Soccer** angekündigt. Die Konsolenversionen sollen so nahe wie möglich an den Computerversionen liegen, um möglichst viel Atmosphäre zu transportieren. Geplant sind Umsetzungen für NES, Super Nintendo, Game Boy, Master System, Game Gear und Mega Drive. Die Lizenzen für das ehrgeizige Projekt hat Renegade allerdings an Sony Electronic Publishing vergeben.

Ende des Jahres wollen die Bitmap-Brothers mit Ihrem Amiga-Hit **The Chaos Engine** auch auf Konsolen zuschlagen. In dem komplexen Abenteuer geht es darum, eine Monstermaschine zu finden und zu vernichten, um das aus den Fugen geratene Raum-Zeit-Kontinuum wiederherzustellen. Ein Zweispieler-Feature, intelligente Charaktere und Gegner, die sich im Spielverlauf entwickeln, versprechen Spannung für ein bis zwei Spieler. Die Amiga-Version stürmte die Verkaufshitparaden innerhalb weniger Tage – auf die Konsolenumsetzungen sind wir besonders gespannt.

RTB COMPUTER

CALL OR FAX NOW

SPECIAL LOW PRICE DIRECT FROM ASIA

★ VIDEO GAMES & SYSTEMS ★ NEW RELEASE GAMES ★
★ JOYPADS, CABLE, ADAPTOR ★
★ MEGA DRIVE, CD-ROM, SUPER FAMICOM, NEO GEO, PC ENGINE, GT, DUO ETC. ★
★ 80486 COMPUTER SYSTEM ★ HARDWARE, SOFTWARE ★
★ COMPUTER ACCESSORIES ★

ALL BRANDS ARE REGISTERED TRADE-MARKS OF THEIR RESPECTIVE OWNER

RM 802 HANG PONT COMM. BLDG., 31 TONKIN ST, KOWLOON, HONG KONG
TEL.: 00-852-7284803, FAX: 00-852-3876066

The New Backup System for your SNES and FAMICOM.

UFO PRO 6.0 V. Hyper Version

Händleranfragen erwünscht !

NewPoint GmbH * Brennerhof 6 * 2000 Hamburg 74

Price 649,- DM
Bei Vorkasse keine Nachnahme Gebühren !

CALL 040/7890108
FAX 040/7890138

Lieferbedingungen:Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ersetzt oder gutgeschrieben. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Systeme. Angebot freibleibend. NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT !

FUTURE SOFT

Der Konsolenspezialist im Bergischen Land

SUPER NINTENDO:

Jimmy Connors Pro Tennis Tour dt.	124,90
Tiny Toon Adventures dt.	124,90
Desert Strike dt.	109,90
John Madden Football '93 dt.	124,90
NHLPA Hockey '93 dt.	124,90
Another World dt.	124,90
Parodius dt.	124,90
Tecmo Super NBA Basketball US	129,90
Star Fox US	129,90
King Arthur's World dt.	129,90
Shanghai II US	119,90
Test Drive II US	109,90
Super Strike Eagle US	129,90
Bubsy the Bobcat US	139,90
Mechwarrior US	129,90
Alien III US	129,90
The Terminator US	129,90
PGA Tour Golf dt.	124,90
Adapter für US/J Spiele	39,90
Action Replay Pro	119,90

Und vieles mehr zu Superpreisen !

SEGA MEGA DRIVE:

Tiny Toon dt.	99,90
Turtles Hyperstone Heist	109,90
World of Illusion	89,95
Streets of Rage II	89,95
Ecco the Dolphin	109,90
Fatal Fury US	119,90
Flashback US RGB	119,90
Humans US	109,90
The Flintstones US	99,90
Action Replay Pro	119,90
Umbau der MEGA-DRIVE-Konsole auf 50/60 Hz inklusive Schalter US/JAP Chip	60,00

Keine Probleme mehr mit Importspielen !

! Jetzt anrufen, denn jeder 888. Besteller bekommt 888 DM !

An- und Verkauf von gebrauchten Spielen für: SNES, MEGA DRIVE und NEO GEO. Fordern Sie unseren Gesamtkatalog gegen einen frankierten Rückumschlag an! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Versand per UPS oder Post per Nachnahme + 10 DM Porto und Verpackung.

Ladenverkauf und Versand, Händleranfragen erwünscht.
Ständig die neuesten Spiele für AMIGA und PC lieferbar.

FUTURE SOFT * Kleine Klotzbahn 2 * 5600 Wuppertal 1
TEL. 02 02/45 60 44 * FAX 02 02/45 60 46

Weitere Filialen finden Sie in:
5650 Solingen, Lennestr. 8, Tel. 02 12/7 09 10
5600 Wuppertal 2, Höhne 20, Tel. 02 02/57 23 71

E.C.T.S. Report

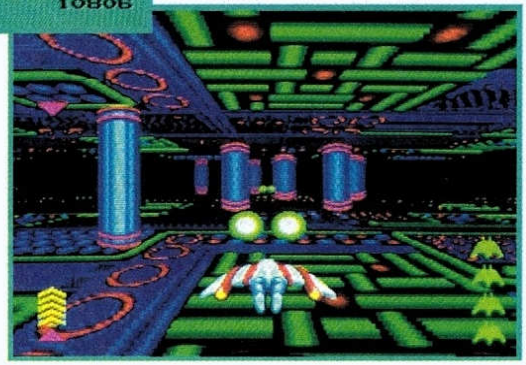
Sony Imagesoft

Mit Bram Stokers **Dracula** hat auch Sony Imagesoft einen mit großem Aufwand beworbenen Kinofilm als Zugpferdchen vor den Marketing-Karren spannen können. Die für den Sommer geplanten Umsetzungen für Super Nintendo, NES, Game Boy, Mega Drive und Game Gear lehnen sich eng an die Filmvorlage an. Als Vampirjäger Jonathan Harker dürft Ihr Euch mit dem Fürsten der roten Brühe in sieben magischen Beat'em-up-Konfrontationen auseinandersetzen. Die Levels beginnen am Tag, wo der Spieler Extrawaffen sammelt (Pistolen, Hammer, Holzpflock, Dynamit), um das Ungeheuer des Nachts erfolgreich zurückschlagen zu können. Nach Sonnenuntergang präsentiert sich der Fürst in verschiedenen Gestalten - als Wolf, Fledermaus oder Nebelschwade, begleitet von zahlreichen finsteren Kreaturen. Möge der Saft mit Euch sein!

Storm/The Sales Curve

Na wer sagt's denn: Auch Storm hat an einen Kinohit angedockt, um nach Kräften Ideen für neue Module zu melken. In den USA war das abgedrehte Cyberspace-Epos **The Lawnmower Man** nach der Stephen-King-Vorlage ein echter Knaller, in Deutschland blieben die irren Virtuality-Szenen aus "Der Rasenmäher-Mann" mehr eine Augenweide für einen erlesenen Kreis eingeweihter Freaks - wahrscheinlich lag's an der Schrebergärtner-Übersetzung. **The Lawnmower Man II** auf Super Nintendo und Game Boy ist für Anfang 1994 geplant, parallel zum Kinostart der Fortsetzung des Streifens. Im Spiel kontrolliert Ihr entweder den Wissenschaftler Dr. Angelo oder Carla, um der hypermutierten Intelligenzbestie Cyberjobe - mittlerweile materielos in Computernetzwerken unterwegs - den Strom abzustellen. Dabei müßt Ihr gegen Polizei, Armee, Wissenschaftler, Riesenwespen, Affen, mutierte Pflanzen und Ölpumpen vorgehen, denen Jobe seinen Willen aufgezwungen hat, bis zum großen Finale im Virtual Space Center, wo der Doktor seine Schöpfung im Endkampf auseinandernimmt. Vier reelle und neun virtuelle Welten versprechen spannende Unterhaltung zum Jahreswechsel.

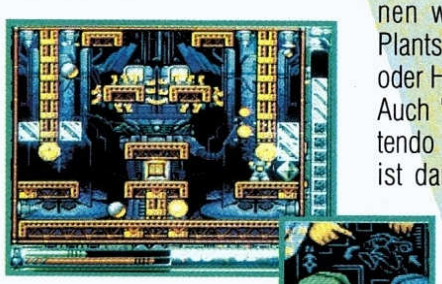
Lownmover Man II auf Game Boy

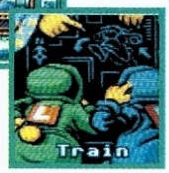


Das Cyberspace-Subgame

Außerdem neu in der Pipeline: **Troddlers** für Super Nintendo, das für Sommer geplant ist. Die kleinen niedlichen Biester erinnern verdächtig an die Lemmings, und auch hier geht es darum, hilflose Kreaturen sicher durch ein vertracktes Gelände zu bringen. In Troddlers sind's Teleporter und Zombies, die den Kerlchen das Leben zur Qual machen. 100 Levels für Solokämpfer und 75 Levels für Zwei - wahlweise mit- oder gegeneinander - sind geplant. Was den eifrigen Lesern unter Euch als **The Aquatic Games** bekannt sein dürfte, ist für Spätsommer als **James Pond's Crazy Sports** auf dem Super Nintendo angekündigt. Der smarte Fisch traniert seine Gräten für die kommenden Herausforderungen des Agentenlebens und zwar in so lebenswichtigen Disziplinen wie 100-Meter-Wasser-Plantschen, Muschelzielwerfen oder Haifischrobben im Gras. Auch 'n Flipper für Super Nintendo ist in Arbeit, und diesmal ist damit kein Wassertier gemeint: **Pinball Dreams** dürfte Kennern ein Begriff sein, soll aber frühestens Anfang 1994 auf Nintendos 16-Bitter starten.

James Pond sportelt nun auch auf dem Super Nintendo





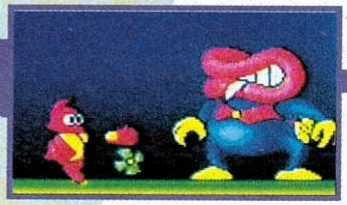
Anderes Gelände, andere Biester, Lemmings-Spielprinzip

Tecmagik

Jaja, Ihr habt's geahnt: Schon wieder 'ne Filmumsetzung. Diesmal übt Steven Seagal in Anlehnung an seinen neuesten Streifen (in Deutschland "Alarmstufe Rot") für seinen Auftritt auf Mega Drive und Super Nintendo. Tecmagik hat satte 16 MBit auf die Platine und äußerst aufwendige Animationen in den Speicher gepackt, um ein Prügelspiel der Extraklasse zu schaffen: Um das Sprite seinem natürlichen Vorbild in allen Bewegungen möglichst weit anzugleichen, mußte der echte Seagal sich drei Tage lang von Kisten abrollen, Schläge austeilen, Messer an Leinwände werfen etc., während seine Bewegungen auf Video aufgezeichnet wurden. Was letztendlich dabei rausgekommen ist, werden wir allerdings kaum vor Anfang '94 beurteilen können. Ansonsten bastelt Tecmagik eifrig an diversen Comic-Umsetzungen: In **Sylvester and Tweety** jagt ein hungriger Kater in witziger Animation seinem

kleinen aber cleveren Widersacher hinterher, in **Pink Panther** hüpft die rosarote Katze nach Münzen und Extras über Plattformen. Bis zur fertigen Version werden beide Spiele aber noch einen weiten Weg hinter sich bringen. Wesentlich näher liegt da schon das Erscheiungsdatum von **Andre Agassi Tennis**, das im Frühsommer fürs Mega Drive und Master System erscheinen soll. Im Herbst ist auch eine Super-Nintendo-Version der Tennis-Simulation geplant, in der Agassi seinen Wimbledon-Titel verteidigen muß.

Tradewest



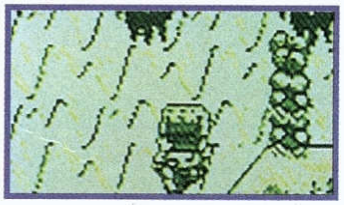
Plok (Super Nintendo) soll im Oktober fertig sein.

Die kampflustige Krötenbande **Battletoads** wird im Spätsommer auch auf dem Super Nintendo toben **Battletoads in Battlemaniacs** ist für ein bis zwei Spieler geplant und soll acht Levels bieten. Die Fortsetzung auf dem NES heißt **Battletoads/Double Dragon**, wird Anfang Juni erscheinen, ist ebenfalls für ein bis zwei Spieler und bietet acht Levels. Auch für den Game Boy ist eine Version geplant **Battletoads in Ragnarak's World** wird aber nicht vor September fertig sein und ist eine direkte Umsetzung der ersten NES-Version.

Mit witziger Action setzen sich die Battletoads auf dem Super Nintendo durch

Auch ein durchgedrehtes Rennspiel hat Tradwest zu bieten **R. C. Pro AM II** ist die Fortsetzung des actiongeladenen ersten Teils. Schnellere Kurse, härtere Gegner und Duelle mit dem Computer über 24 Level, Extraausrüstung und Waffen, Rennkurse, Straßenkurse und Geländestrecken sind versprochen. An dem Spektakel dürfen bis zu vier Spieler teilnehmen. Die NES-Version ist gerade noch rechtzeitig für Weihnachten anvisiert.

Freunde des American Football sollten **Pro Quarterback** für Super Nintendo notieren, das im September spruchreif sein soll: 3D-Perspektive, 26 Profi-Teams, sechs Feldbedingugen. Für ein bis zwei Spieler.



Battlertoads in Ragnarak's World

U.S. Gold

Fußballfans mit Computer wird **Kick Off** längst ein Begriff sein. Mit **Super Kick Off** hat U.S. Gold eine Umsetzung fürs Mega Drive angekündigt. Sofern die Spielbarkeit der Computer-Vorlagen erreicht wird, dürfte dies ein Titel sein, den man im Auge behalten sollte.

James Pond II -Robocod wird im Spätsommer für Master System und Game Gear erscheinen. Der böse Dr. Maybe bedroht der Welt größten Spieleherstellers (!) durch Sabotage. Natürlich muß Robocod eingreifen, um ein böses Ende abzuwenden und die Spielzeugpinguine des Doktors unschädlich machen.

Hardware

Ist Euer altgedientes Joypad abgenutzt? Der olle Kontroller wird langsam langweilig? Wir haben uns für Euch umgesehen und einige Kontroller für die beiden 16Bit-Systeme entdeckt.

Die Videospiele nähern sich immer mehr den Arcade-Vorbildern. Die Steuereinheiten geraten dabei ins Hintertreffen.

Top-Fighter

Quickjoy bringt das Joyboard für's Grobe. Der *TopFighter* für das Super Nintendo ist in einem sehr soliden Metallgehäuse untergebracht. Zusätzlich zu den sechs Feuerknöpfen erspähen wir drei programmierbare Buttons. Bis auf das Tastenfeld für Sequenz- und Dauerfeuerprogrammierung ist jeder Kontakt ein robuster Mikroschalter. Der *TopFighter* wird mit einer deutschen Bedienungsanleitung geliefert. Kostenpunkt: 140 Trommelstücke müßt Ihr hinblättern. Testmuster von Flashpoint

Die Alternativen: SF-3 und SG-8 sind gut ausgestattet und preiswert.

Gewähren Einblick: SN Pro und SG Pro von Quickjoy.

Super Jo-Jo

Für ein ausgeprägtes Standvermögen spricht die Standflächedes *Super Jo-Jo*-Joyboards für's Super Nintendo. Als Extra ist eine Zeitlupe eingebaut und die rechts-Links-Taster sind noch einmal neben den Feuerknöpfen untergebracht. Von Mikroschaltern fehlt im *Super Jo-Jo* jede Spur. Auch die stark beanspruchten Richtungsschalter sind Gummikontakte. Preis: ca. 100 Mark. Testmuster von Flashpoint

Für's Grobe: Joyboards Top-Fighter (links) von QJ, Super Jo-Jo (rechts) und Super Advantage (mitte) von Ascii.

Zartfühlend: Die Turbo-Touch-360-Joypads reagieren auf kleinste Berührungen.

SG-8

Das *SG-8* von Honey Bee enthält Dauerfeuer und Zeitlupe. Ergonomisch über den Feuerknöpfen angeordnet, sind die Dauerfeuer-Tasten leicht zu erreichen. Der Zeitlupen-Auslöser befindet sich an der Unterseite und ist auch in Action immer griffbereit. Preislich ist das *SG-8* eine echte Alternative: Um die 30 Mark kostet das getunte Teil. Testmuster von O.I.T.

SG Pro – SN Pro

Für Leute, die auf Durchblick stehen, gibt's von Quickjoy durchsichtige Joypads für Super Nintendo und Mega Drive. Beide Pads haben zweistufiges Auto-Fire und Zeitlupe. Das SG Pro hat zwei frei beschaltbare Links-Rechts-Taster abbekommen.Hier gibt's Klarsicht für wenig Geld: Beide Pads kosten etwa 30 Mark. Testmuster von Flashpoint

Super Advantage

Joboard Nummer Drei für das Super Nintendo ist das *Super Adnvantage* von Ascii. Zeitlupe und Dauerfeuer für jeden einzelnen Button sind in ihrer Geschwindigkeit regelbar. Alle Knöpfe haben Gummikontakte. Die Links-Rechts-Tasten sind für Rechte-Hand-Bedienung neben den Hauptfeuerknöpfen plaziert. Preislich liegt das *Super Advantage* bei 120 Mark . Testmuster von Flashpoint

SF-3

Eine weitere Alternative zum Super-Nintendo-Standard-Pad bietet das *SF-3* von Honey Bee. Im Design dem Mega-Drive-Pad nachempfunden, hält es für jeden Knopf zweistufiges Auto-Feuer sowie eine Zeitlupe bereit. Preislich ist's erfreulich günstig: ca. 30 Mark soll's kosten. Testmuster von O.I.T.

Turbo Touch 360

Triax bringt für Super Nintendo und Mega Drive namensgleiche Joypads mit Sen sor-Bedienung auf den Markt. Schlichtes Berühren der Sensor-Fläche lenkt Euren Sprite in die gewünschte Richtung. Dauerfeuer ist natürlich inklusive. Kostenpunkt: 60 Mark. Testmuster von Flashpoint

Für das SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Für das Nintendo Entertainment System. Für den GAME BOY.

PARODIUS

Gutschein

Jetzt abholen oder anfordern: **5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos.** Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.

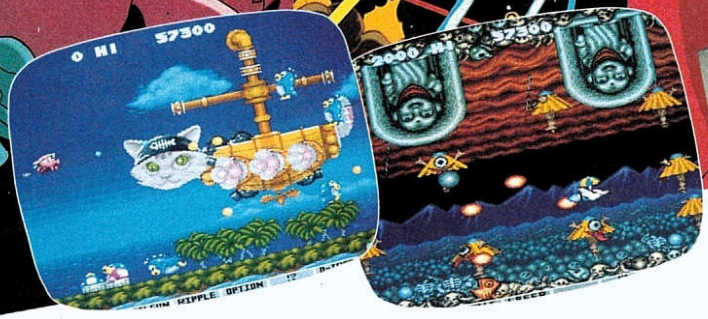
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhältst Du 5 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.

POP 5/93

Neu

KONAMI

SuperstarkerVideospieleSpaß



Parodiesisch praller Weltraumballer-Knaller

Als wabbelgesichtiger Oktopus Parodius rettest Du mit Deinen Freunden die Welt vor der roten Riesenkrake. Doch zuvor lauern tierisch komische Gegner auf Dich.
Alle wollen Dein Raumschiff entern. Doch Du zeigst ihnen, daß hier allein nur Du etwas zu lachen hast – in diesen witzigen und spannenden Superspielen der Extraklasse für Deinen GAME BOY, Dein NES und Dein Super NES.

Play Time 11/92:
"Für Liebhaber dieses Spiels ein Muß."
7 Level • 1 Spieler • System: NES

VIDEO GAMES 6/92:
"Dieses Sensationsmodul setzt nicht nur grafisch, musikalisch und spielerisch neue Maßstäbe."

POWER PLAY 7/91
"Technisch und spielerisch ist Parodius ein Meilenstein der Game Boy Software."

ASM 6/91
"Gigastark. ... man kann wirklich von Grafik- und Soundorgien reden."

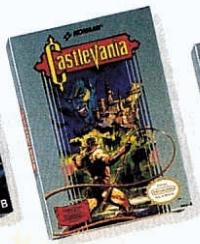
9 Level • 1 Spieler
System: GAME BOY

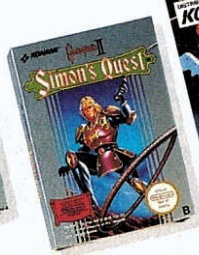
8-Megabit-Spiel
7 Level • 1-2 Spieler
System: SNES

POWER PLAY 10/92:
"...was hier an technischer Höchstleistung abgespult wird, ist rekordverdächtig."

VIDEO GAMES 1/93:
"Durch den himmelhohen Spielwitz, die innovativen Gegner und die perfekte Spielbarkeit verdient Parodius den Titel 'Bestes Ballerspiel aller Zeiten.' Wer's noch nicht hat, ist selber schuld."

Weitere KONAMI-Videospiele für Deinen Game Boy und Dein Nintendo Entertainment System.



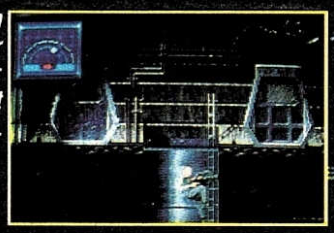


Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH
Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50
Telefon D-069/95 08 12-0, Telefax D-069/95 08 12-77

Nintendo®, SNES™, NES™, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. PALCOM® and PALCOMGAMES® are registered trademarks of PALCOM Software Corporation.

PALCOM SOFTWARE

F&P 93/063

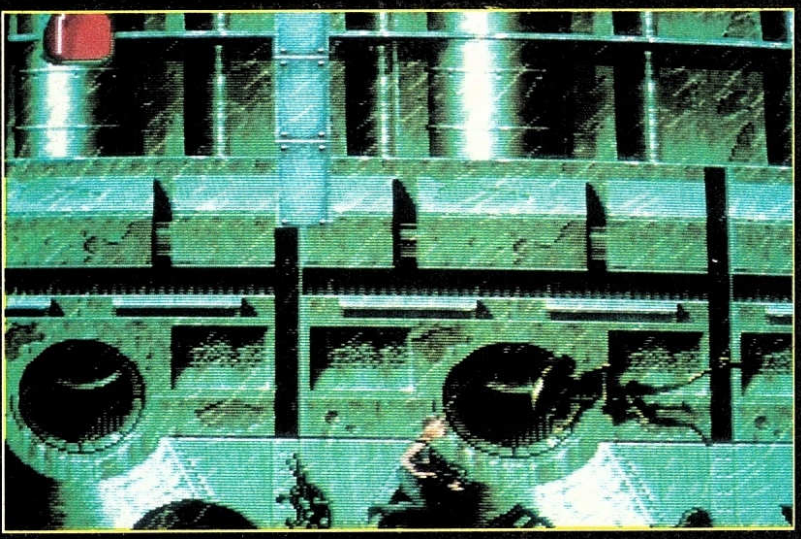


Was das Auge noch nicht sieht, erfaßt der Bewegungsmelder: Ein fettes Alien hängt unter der Decke.

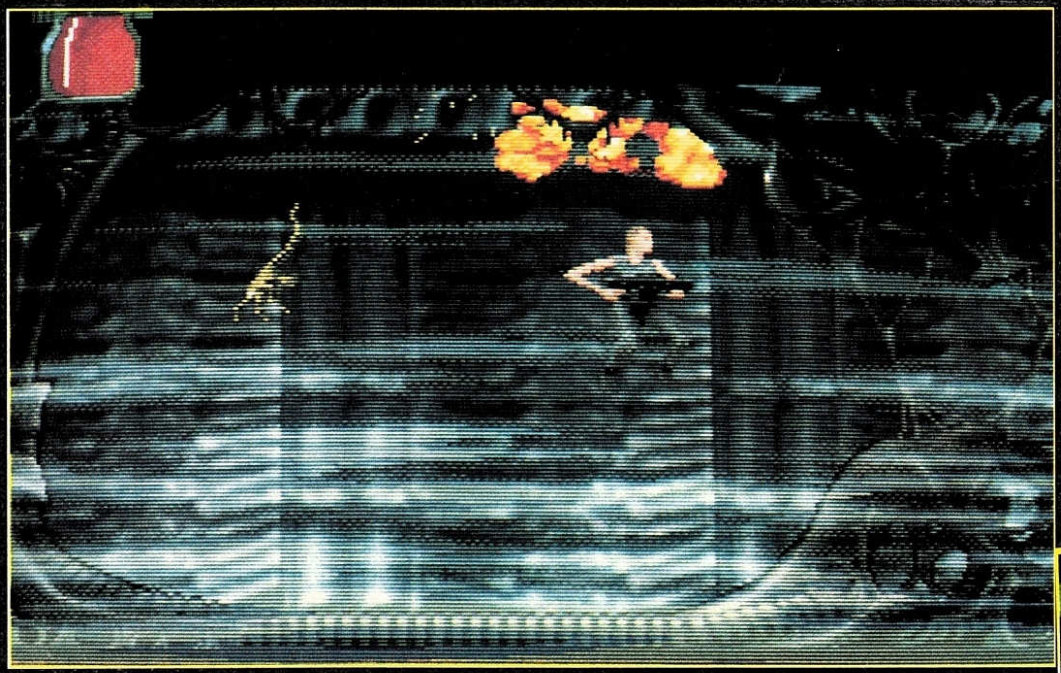
ALIEN 3 TM

Nach allen anderen Versionen befindet sich nun auch das Super Nintendo-Alien im letzten Entwicklungsstadium. Auch diesmal lag es wieder in den Händen des englischen Probeteams das Ballerspektakel für Acclaim/Ljn umzusetzen.

Obwohl der dritte Teil der Alien-Saga die Kinokassen nur mäßig füllen konnte, erfreut sich die Umsetzung des Filmstoffes auf Spielekonsolen größter Beliebtheit. Doch auch die nunmehr sechste Konvertierung orientiert sich thematisch eher an "Aliens", dem zweiten und martialischsten Teil der Filmreihe. Lediglich der Ort des Geschehens, ein Gefängnisplanet im fernen All, wurde übernommen. Auch hier konnte sich die Alien-Brut breitmachen, nachdem sie Ripley unbewußt mit ihrem Raumschiff eingeschleppt hat. Völlig auf sich alleine gestellt, versucht Eure Heldin nun, Gefangene, die sich bereits in der Gewalt der Aliens befinden, zu befreien. Gelingt es ihr nicht, das Sicherheitsgleichgewicht in dem Gefängnistrakt wiederherzustellen, so sind alle Insassen dazu verdammt, eines grausamen Todes zu sterben: Nachdem die erste Entwicklungsstufe des Alien, der "face hugger", aus seinem Ei geschlüpft ist, pflanzt er ein Embryo in das nächstbeste menschliche Wesen ein. Dort wächst es heran, bis es schließlich den Wirtskörper sprengt. In acht Missionen steurt ihr Ripley durch die weitverzweigten Labyrinthe des Gefängnistraktes. Hierbei müßt ihr Gefangene befreien, Reparaturen am Kühlsystem und an der Elektrik



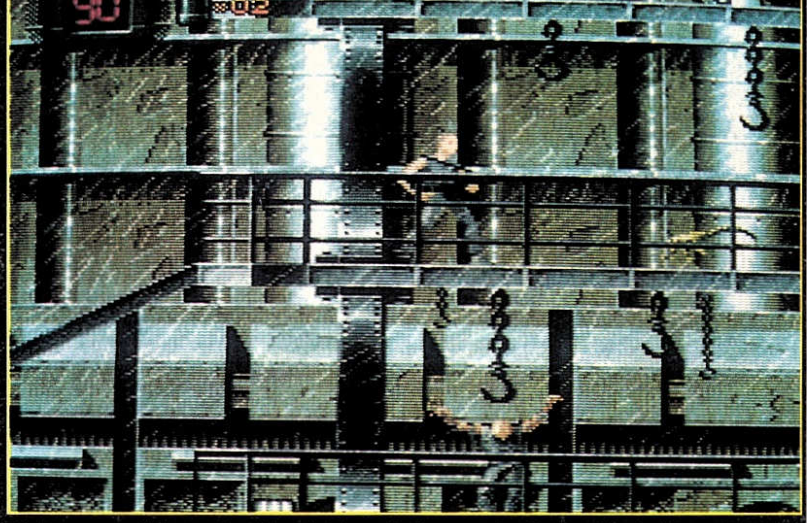
Alien im Anflug: Schleimige Attacke im Abwassersystem



Im Game Over-Bildschirm verhöhnt Euch der schleimtriefende Außerirdische

Auch nicht die Explosionen Eurer Gewehrgranaten können die Nebelschwaden der Gigerwelt lichten

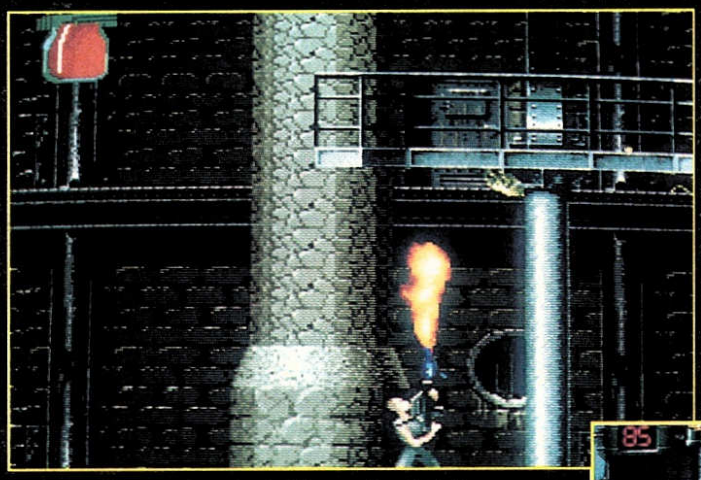
des Gebäudes vornehmen, Alien-Brutstätten ausbrennen und Zugänge versiegeln. Diese Aufträge führen Euch durch Zellenblocks, Duschräume, Werkshallen, Abwassersysteme und Lüftungsschächte, die Ihr von der Alien-Plage säubern müßt. Lediglich Eure Umgebung könnt Ihr dabei klar erkennen, Randbereiche bleiben im Dunkel, was den Spannungs- und Stimmungsfaktor noch erhöht. Ihr bewegt Euch ausschließlich in Seitenansicht durch in alle Richtungen scrollende Bildschirme. Festbestandteile der Einzelkämpferausrüstung sind ein M16-Sturmgewehr, ein Gewehrgranaten- und ein Flammenwerfer. Wenn nach den harten Fights eure Munition knapp wird oder euer Gesundheitszustand drastische Formen annimmt, so wird es Zeit, sich nach Munitions- und Sanitäts-Extras umzuschauen. Vor den Missionen könnt Ihr zur Orientierungshilfe den Gefängnisplan ausgiebig studieren, während den Kämpfen hilft der Bewegungsmelder, den Ihr aus den Filmen kennt. Um Euch an die Vielzahl der in allen Entwicklungsstufen vorkommenden Aliens zu gewöhnen, könnt Ihr zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen. Ein Zeitlimit wird es bei der Super Nintendo-Version nicht mehr geben. *fh*



Gefangene müßen unter Einsatz Eures Lebens gefunden und befreit werden.

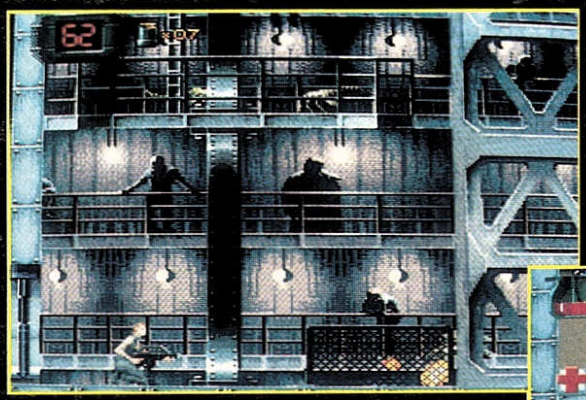
Game Boy	Ljn	VG 3/93	48%
NES	Ljn	VG 1/93	61%
Mega Drive	Flying Edge	VG 10/92	68%
Game Gear	Flying Edge	VG 3/93	63%
Master System	Flying Edge	VG 11/92	63%

Flying Edge und Ljn sind Unterlabel von Acclaim.

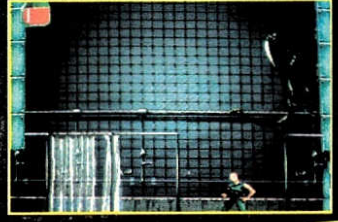


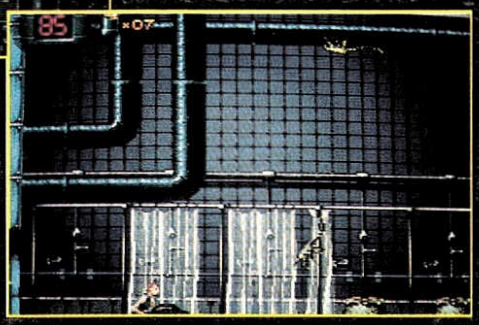
Laßt den Flammenwerfer brüllen und selbst der vorlauteste Face-Hugger gibt Ruhe.

Von den Insassen des Gefängnistraktes könnt Ihr keine Hilfe erwarten.

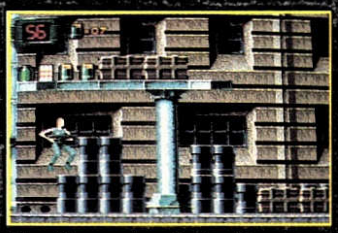


Im Dusch- und Desinfektionsraum schlüpft die Alienbrut

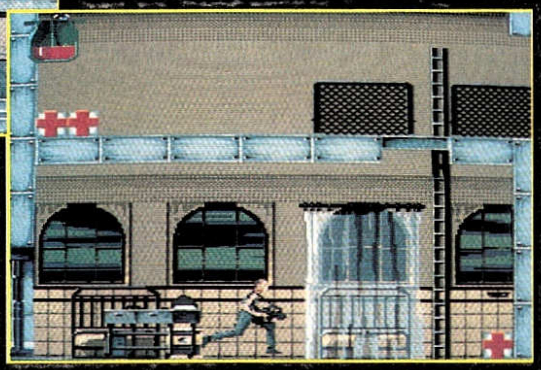




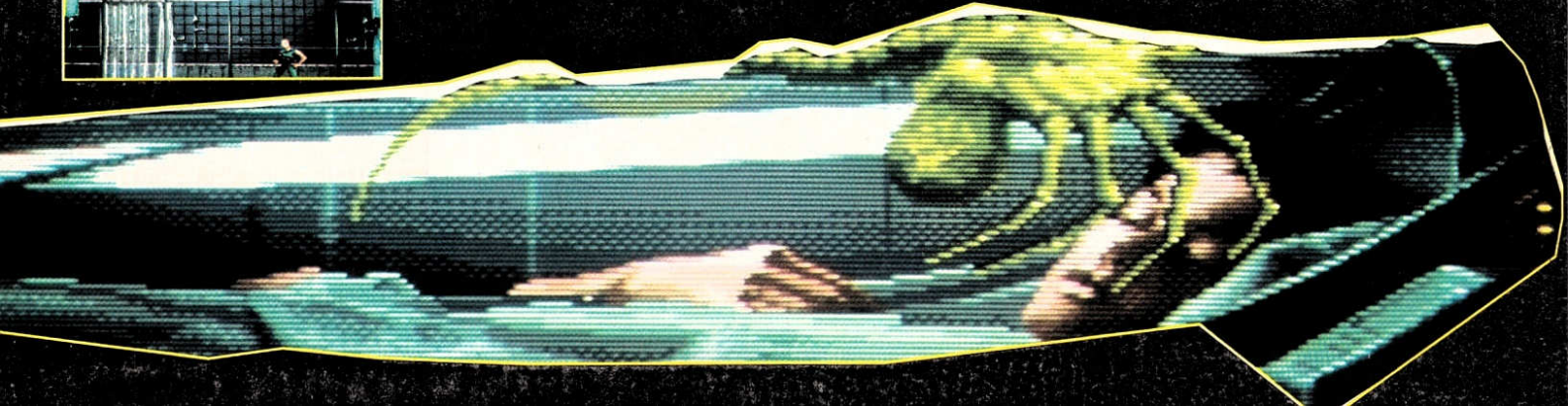
Der ausgewachsene Alien an den Kacheln will hier bestimmt nicht duschen.



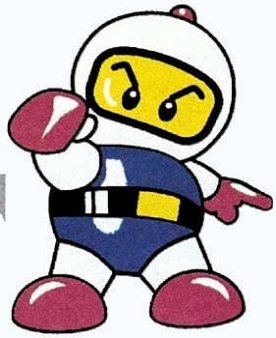
Munitionsextras laden Eure Wummen wieder auf



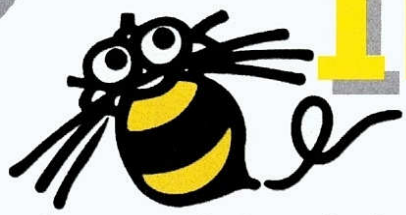
Der Sanitätsraum mit seinen Extras sorgt für schnelle Heilung der Gefechtswunden



Super Bomberman



Im Westen geht's holzig zu – nieder mit den Eierköpfen!



Hudson Software hat Geburtstag. Zum 20jährigen Firmenjubiläum beschert uns die japanische Modulschmiede neben einigen anderen Modulen ein ganz besonderes Konsolen-Schmankerl:

Das geniale Multi-Player-Modul ist bis heute nur Game-Boy- und NES-Besitzern unter dem Namen *Dynablaster* bekannt. Die kleine Gilde der PC-Engine-Zocker kennt die Import-HU-Card unter dem Namen *Bomberman*. Die große Besonderheit an *Super Bomberman* ist der Mehr-Spieler-Adapter – Hudson hat sich entschlossen, das nützliche Zubehör zusammen mit dem Modul anzubieten. Unser Vorab-Modul und der importierte Adapter haben bei uns wieder ein echtes *Bomberman*-Fieber ausgelöst. Es bot sich schnell das klassische Bild: Chefredakteure laufen längst überfälligen Artikeln hinterher und treffen die gesamte Belegschaft im Spielezimmer an. Unter lautem Grölen toben dort schon wieder die ersten internen Meisterschaften. Natürlich besteht auch *Super Bomberman*, das bei uns wohl *Super Dynablaster* heißen wird, nicht nur aus dem Mehr-Spieler-Modus ("Battle-Mode"). Wie in den anderen Versionen auch, bombt Ihr Euch im "Normal-Mode" durch zahlreiche Labyrinthe. Verschiedenste Monster müssen erst gesprengt werden, bevor Ihr den Level durch den mühsam freigelegten Ausgang verlassen dürft. Zur leichteren Bewältigung der Aufgabe verstecken sich unter den sprengbaren Blöcken diverse Extras. Am Anfang des Spiels könnt Ihr immer nur eine Bombe legen, die eine mickrige Explosion erzeugt. Durch das Auflesen von Bomben-Symbolen erhöht Ihr die Anzahl, mit Flammen-Extras, die Reichweite der Knaller. Neu sind Kick- und Schiebe-Extras mit denen Ihr die Sprengkörper über das Feld stoßt. Als weitere Besonderheit dürft Ihr auch im Normal-Mode zu zweit antreten, was die gestellten Aufgaben erheblich erleichtert. Wie üblich werdet Ihr am Ende jeder der sechs Welten von einem Endgegner erwartet. Habt Ihr Euren Sprengmeister-Vorrat verbraucht, steigt Ihr per Continue wieder ins Spiel ein

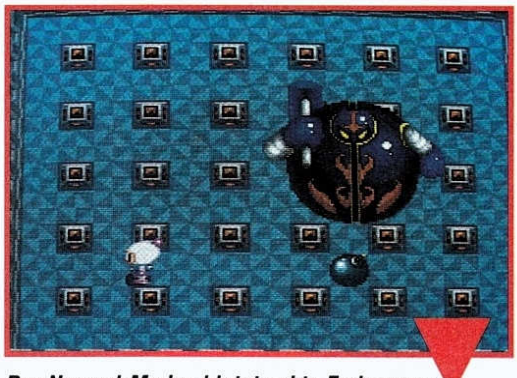
Der Fünf-Spieler-Adapter sorgt für Gruppendynamik.

Spiele-Multi

Wer die Computergegner längst durchschaut hat, und sowieso lieber seine Kumpel quält, fühlt sich mit einem Multi-Player-Adapter wie im Spielehimmel: Mit dem Erscheinen von *Super Bomberman* macht Hudson aus dem Super Nintendo endlich einen Austragungsort für Massenspektakel. Bis zu vier menschliche Sprengstoffexperten dürfen in dem Dynamit-Epos mitmischen. In Zukunft werden zahlreiche Titel das familienfreundliche Zubehör unterstützen. Habt Ihr neben Euren pyromanischen Trieben noch Zeit für eine Runde Tennis, dürft Ihr schon jetzt in *Pro Tennis Tour* von UBI zum Doppel oder im Quartett auf den Court einlaufen. Import-Freaks gewährt Humans *Fire Pro Wrestling 2* zu viert Einlaß zwischen die Ringseile.

Übrigens: Da der Multi-Player-Adapter nur den zweiten Joypad-Anschluß belegt, sind bis zu fünf Teilnehmer möglich. Wann, und vor allem welche Module aus dem fröhlichen Quartett eine grölende Fünf-Mann-Runde machen, erfahrt Ihr in einer der nächsten *VIDEO GAMES*.

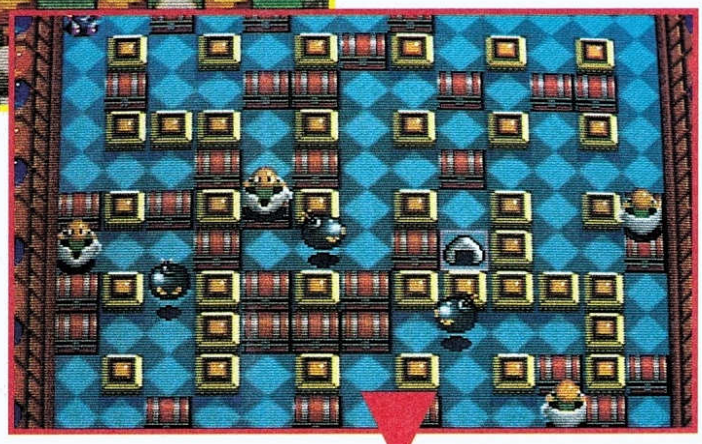
Im Power-Full-Level fliegen die Helme



Der Normal-Modus bietet echte Endgegner

Für den Sieg werden die beliebten Pokale verliehen

Viel Feind – viel Ehr': Sechs Welten bombt Ihr feindfrei



Multi-Player pur: Auch im Normal-Modus frönt Ihr zu zweit Euren pyromanischen Trieben

Auch Computer-Gegner nehmen an der Schlacht teil

(allerdings ohne Extras) oder Ihr notiert Euch ein kurzes Paßwort für spätere Bomben-Exzesse.

So kraß, wie bei *Super Bomberman* stellt jedoch bei keinem anderen Spiel der Multi-Player-Modus die Normal-Variante in den Schatten. Die maximale Spielerzahl wurde auf vier Teilnehmer festgesetzt. Wir erinnern uns: Auf der PC-Engine gab's fünf Bomber, auf dem Game Boy wart Ihr zu zweit unterwegs und das NES ließ maximal drei Spieler zu. Der Battle-Mode auf dem Super-Nintendo wurde erstmals ordentlich aufgebohrt: Zwölf verschiedene Arenen mit unterschiedlichen Spielbedingungen stehen zur Wahl. Neben dem normalen Feld finden sich Levels mit Warpzonen, Trampolinen, Tunnels, Laufbändern und Bombenregen. Bemerkenswert ist der "Power Full"-Level. Maximale Aufrüstung aller Spieler bedeutet Action pur. Um endlosen Final-Duellen einen Riegel vorzuschieben ist die Spielzeit pro Runde auf zwei Minuten begrenzt. Zusätzlich wird zur Halbzeit das Spielfeld verkleinert. Die Zusammensetzung der Spieler ist frei wählbar: Die Männchen, die nicht von einem Joypad dirigiert werden, können vom Computer übernommen werden (Ihr dürft sogar vier Computer-Spieler ins Feld schicken). So bieten sich erstmals gute Trainingsmöglichkeiten für alle, die nicht jederzeit einen menschlichen Mitspieler zur

Zeitzünder: Die Bomberman-Story

Am Anfang war die PC-Engine. 1990 wurde das erste Bomberman-Spiel fertiggestellt. Durch Mundpropaganda und vereinzelte Veröffentlichungen verbreitete sich das Gerücht von einem unüberbietbaren Multi-Player-Spiel unter den wenigen PC-Engine-Besitzern. Wer das Glück hatte, einige Fünf-Spieler-Wettkämpfe mitzuerleben, kam kaum noch von der Bombensucht los. Eine weitere Ausbreitung der Granatenseuche wurde nur durch die geringe Verbreitung der PC-Engine verhindert. Um das Feuer wieder anzufachen, schob Hudson bald darauf das *Dynablaster*-Modul für den Game Boy nach . Per Link-Kabel durften zwei Handheld-Besitzer Feuer und Flamme sein. Danach kam eine lange Bomber-Pause, die nur von Sunsofts *Blaster Master Boy* unterbrochen wurde. Ohne den Mehr-Spieler-Modus verkam das Modul jedoch zum schnöden Abklatsch. Im Herbst des letzten Jahres kam der nächste Feuersturm auf, als *Dynablaster* für das NES umgesetzt wurde. Die leicht abgespeckte Version (maximal drei Teilnehmer durften sich am Vier-Spieler-Adapter anflanschen) hatte jedoch unter 60/50-Hz-Umstellung zu leiden. Zum Jahresanfang wurde dann in Japan der zweite Aufguß für die PC-Engine fertiggestellt. *Bomberman '93* sollte an die vergangenen Erfolge anknüpfen. Mit den vielen neuen Features und der überarbeiteten Grafik büßte der Nachfolger jedoch den einfachen Charme der Ur-Version ein. Bomber-Cracks schwören auf das Original.

NINTI

Spielshows wie "Glücksrad" oder "Riskant" garantieren für hohe Einschaltquoten -- Gametek setzte die finanzkräftigen Quizsendungen für's Super Nintendo um.

Fortsetzung folgt: Capcoms **Duck Tales 2** für's NES lädt Euch zu spannenden Abenteuern mit Dagobert & Co ein. Mit seinem Spazierstock bewaffnet begibt

Dagobert in Nöten – Duck Tales 2 (NES)

sich der Multimilliardär erneut auf Schatzsuche. Seine drei Neffen Tick, Trick und Track stehen ihm bei der turbulenten Reise durch Ägypten, Atlantis und dem Bermuda Dreieck hilfreich zur Seite.

Wen die anstehende Sommerhitze kalt läßt und die Sehnsucht nach der frostigen Jahreszeit quält, kann sich in **Ice Challenge** von Technos abkühlen. Anstelle von disziplinierten

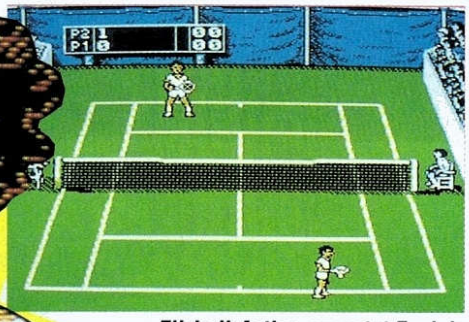
In Ice Challenge (NES) kämpft Ihr mit Rowdies um den Puck

Mannschaften lauft Ihr mit einer von acht High-School-Gangs auf der Eisfläche ein. In rauher Schulhofmanier drängeln sich Eure Akteure um den Puck: Jedes Team hat einen Special-Punch in seinen Angriffs- und Verteidigungsreihen, der aufdringliche Rivalen per Knopfdruck von der Bildfläche checkt. Im Spätsommer geht Tradewest mit **RC Pro AM 2** auf die Piste. In dem PS-starken Nachfolger rüstet Ihr mit Siegprämien Eure Flitzer auf und sammelt während des Rennens auf dem Asphalt liegende Extras ein. Wer einen Vier-Spieler-Adapter sein Eigen nennt, darf im menschlichen Quartett durch die Kurven flitzenNach der Umsetzung von *Pro Tennis Tour* für den Game Boy kümmert sich NMS-Software um die NES-Version. In **Jimmy Connors Tennis** reist Ihr mit Eurem Racket rund um den Erdball und sammelt Weltranglistenpunkte. Ambitionierte Tennis-Cracks konsultieren vor Reiseantritt die Ballmaschine: Nach schweißtreibenden Trainingseinheiten mit Lobs, Volleys und Passierbällen hetzt Ihr die Konkurrenz gekonnt über das Spielfeld.

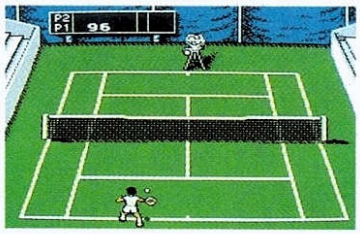
RC Pro AM 2 hält Rennfreaks bei Laune

NINTENDO

WARPZONE



Filzball-Action erwartet Euch in JimCo-Tennis (NES)



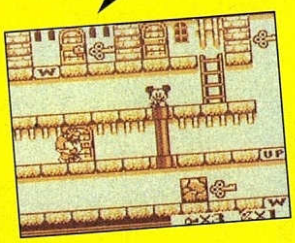
Die Ballmaschine bringt Euch in Form

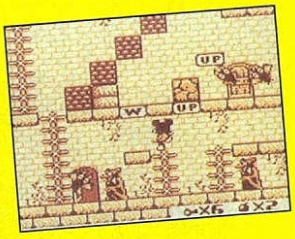
Knuffig

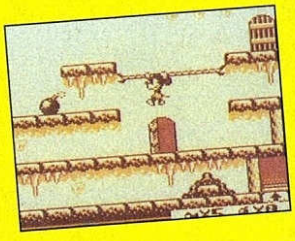
Wer nach ausgiebigen *Super Mario Kart*-Rasereien mit seinem Lieblingspiloten eine Runde Kuscheln möchte, schafft sich das Ebenbild aus Plüsch an. Ob Koopa-Trooper, Italo-Klempner Mario samt Bruderherz Luigi oder Donkey Kong jr. -- die Geschenkidee für geschwindigkeitssüchtige

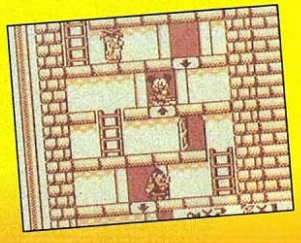
Da beißt die Maus kein Kabel ab!

POWER GAMES









Erhältlich überall dort, wo es Nintendo-Spiele zu kaufen gibt.

Lizenzen: Names and all related indica are trademarks of the Walt Disney Co.

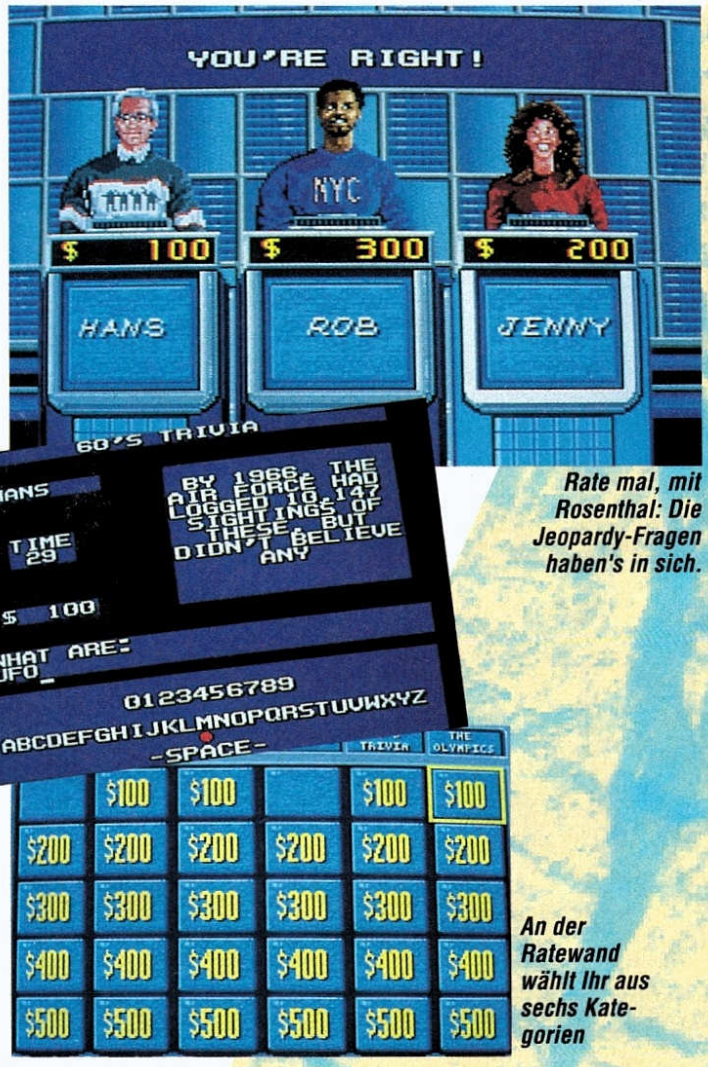
Nintendo®, Game Boy®, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

Super Nintendo

Sonderpreis, Aussetzen, Extra-Dreh oder Bankrott -- "Glücksrad"-Fans freuen sich auf die eingedeutschte Fassung von **Wheel of Fortune**. Anstelle von Maren Gilzer ist in Gameteks Videospielumsetzung Vanna White (zeigte sich unter anderem auf den Hochglanzseiten des amerikanischen Playboys) fürs Felder-Umdrehen zuständig. Wie in der Mattscheiben-Fassung plaziert Ihr mit bis zu zwei Mitstreitern Konsonanten auf der Ratewand und kauft Vokale. Nach den drei Vorrunden geht's direkt zur Jagd auf den Bonuspreis -- die in Deutschland dazugedichtete Sonderrunde (alle drei Wettbewerber spielen um den Gesamtumsatz) ist nicht mit von der Partie. Für die Übersetzung der Rätsel und Bildschirmtexte zeichnet sich der in München ansässige Distributor ALLAN verantwortlich. Geht die Dolmetscherei ohne große Probleme über die Bühne, dürfen Groß und Klein ab August selbst ins Rategeschehen eingreifen.

Ganz oben strahlt Euch Vanna White an, in der Mitte seht Ihr die Rätselwand und unten stellen sich die Kandidaten vor.

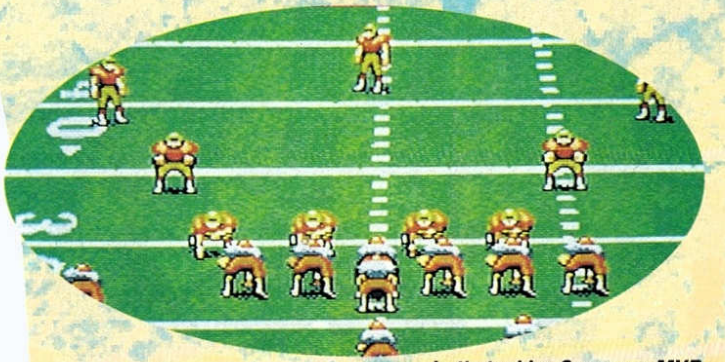
"And the answer is..." – der Quizmaster verrät Euch die Antwort



Rate mal, mit Rosenthal: Die Jeopardy-Fragen haben's in sich.

An der Ratewand wählt Ihr aus sechs Kategorien

Jeopardy (läuft in Deutschland als "Riskant" auf RTL-Plus) stellt die Rätselwelt auf den Kopf: Den Quizteilnehmern wird die Antwort vorgegeben, dafür müssen sie die passende Frage formulieren. Ist das Zeitlimit abgelaufen oder die Monitorwand restlos geplündert, geben die Partizipanten ihren Einsatz für das Finale in den Computer. Wer dann die letzte Antwort mit einer gekonnten Frage meistert, bekommt zu seiner erwirtschafteten Summe den gewagten Betrag dazuaddiert. Nach den Kassenschlagern *Street Fighter 2* und *Magical Quest* werkelt Capcom an **MVP Football**. In der gut gepolsterten Taktik-/Sport-Mixtur nehmt Ihr neben Freundschaftsspielen auch am Ligabetrieb teil. Bei Field-Goal-Versuchen oder Punts greift Ihr auf Special-Teams zurück. Außerdem sorgen unterschiedliche Bodenverhältnisse für Abwechslung.



Let's tackle: Capcoms MVP Football (Super Nintendo)

Game Boy

Nach den Abenteuern des intergalaktischen Ninja *ZEN* bringt Konami mit **Outburst** den nächsten Action-Titel. In dem neuen Beat'em'Up werft Ihr Euch mit den Kämpfern Redin, Vandal und Aska ins Getümmel. Nachdem Ihr im Practice-Modus ausgiebig Kicks und Handkantenschläge, Salti und Special-Punches trainiert habt, tretet Ihr im Turniergeschehen gegen hochkarätige Rivalen an. Via Dialogkabel könnt Ihr Euch mit einem kampffreudigen Kumpel messen. pa

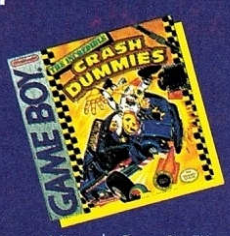
In Konamis Outburst (Game Boy) kloppt Ihr Euch übers Flüssigkristalldisplay.

Arcade-Boy

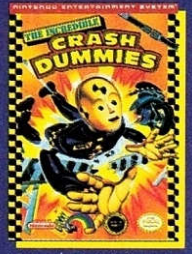
Bald ist es soweit: Vor einer halben Ewigkeit kündigten wir den *Arcade-Boy* von Konami an. Das Automaten-ähnliche Stand-Gehäuse bietet Eurem Game Boy ein robustes Zuhause und beschert Euch neben einem richtigen Joystick auch größere Feuertasten. Ob das voluminöse Goodie eine lohnenswerte Anschaffung ist, entnehmt Ihr einem ausführlichem Test in einer der nächsten *VIDEO GAMES*.

Mach' den Härtetest!

Stürz' Dich auf die Acclaim® Video-Spiele für Nintendo® und Sega®



Nintendo Game Boy™



Nintendo Entertainment System™

Sega Game Gear™

Die unglaublichen Crash Dummies™ riskieren bei ihren atemberaubenden Härtetests Kopf und Kragen: gewagte Crash-Fahrten und tollkühne Raketenritte, halsbrecherische Skifahrten und mutige Sprünge von schwindelerregenden Hochhäusern – die beiden Testpiloten Slick™ und Spin™ sind zu allem bereit. Mach' den Härtetest. Die Crash Dummies™ warten schon bei Deinem Händler auf ihren nächsten Einsatz. Go for the Game – Go for Acclaim®!

The Incredible Crash Dummies™ © 1993 Tyco Industries, Inc. Licensed through Leisure Concepts, Inc. LJN® is a trademark of LJN, Ltd. © 1993 LJN, Ltd. All Rights Reserved. Nintendo®, Nintendo Entertainment Systems® and Game Boy® and the official seals are trademarks of Nintendo of America, Inc. Sega and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Flying Edge is a trademark of Acclaim Eintertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

Acclaim Entertainment GmbH

WARPZONE SEGA

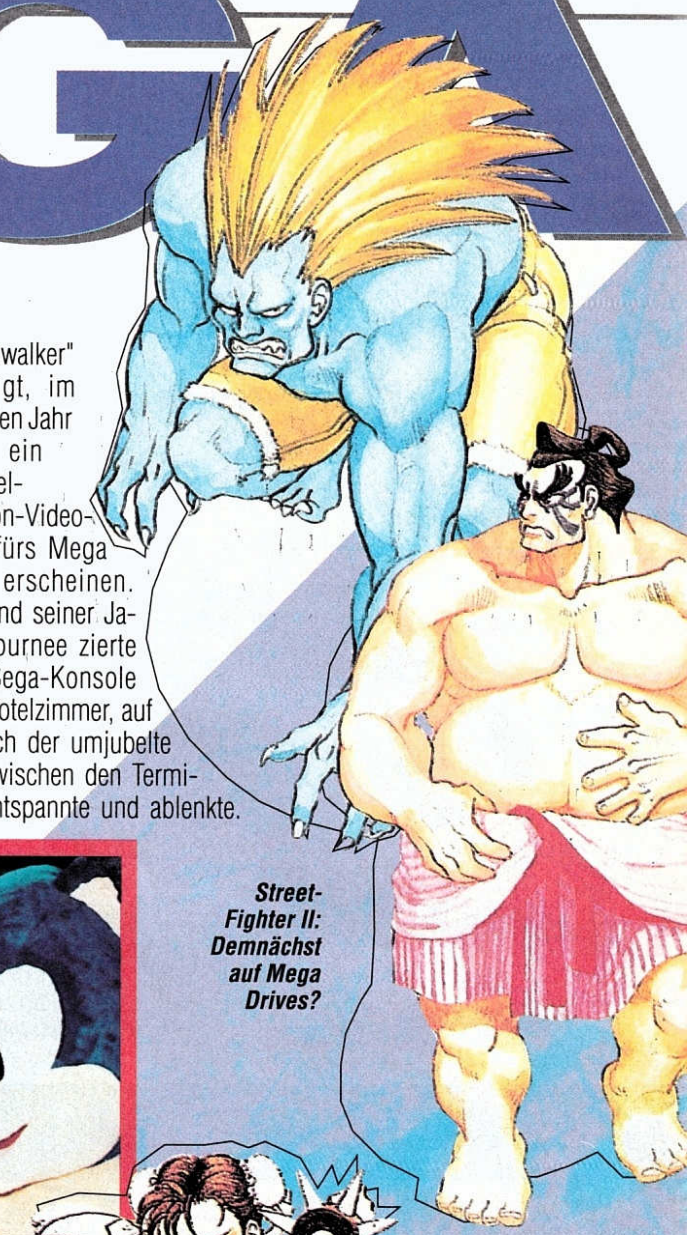
Knallharte Facts zu den Neuerscheinungen der nächsten Monate findet Ihr in unserem Messebericht von der ECTS London. Vielleicht interessiert Euch ja auch, was sich sonst noch so in der Sega-Szene tut.

Wenn Michael Jackson Segas flinken Igel Sonic über den Bildschirm flitzen läßt, kann die Konkurrenz nur vor Neid erblassen...

Mega Star & Mega Drive

Seit den ersten Bemerkungen, Capcoms Megahit **Streetfighter II** werde irgendwann im Sommer auch auf Sega-Systemen erhältlich sein, stapeln sich die Anfragen in der Redaktion und unsere Telefone stehen nicht mehr still. Tatsächlich sind diverse Umsetzungen bereits fertig und stehen kurz vor Veröffentlichung. Wie wir jedoch aus gut unterrichteten Kreisen (Japan) erfahren konnten, hängt seit der Ankündigung der Hausegen mit Nintendo schief. Jetzt müssen die Verantwortlichen bei Capcom schleunigst entscheiden, was ihnen lieber ist: Ein zweiter Abräumer mit dem Super-Modul auf Sega-Konsolen oder weiterhin ein ungetrübtes Verhältnis zu Nintendo – speziell im Hinblick auf das Nintendo CD. Bleibt nur zu hoffen, daß die Turbulenzen im fernen Japan auch fern genug sind, um dem Streetfighter zumindest in Europa nicht im Wege zu stehen!

Einen Videospiel-Betatester ganz besonderen Kalibers hat Sega gefunden: Megastar Michael Jackson mag Mega Drives und den stacheligen Sega-Helden Sonic. Schon vor rund zwei Jahren hatte sich Jackson aktiv an der Videospiel-Umsetzung von "Moonwalker" beteiligt, im nächsten Jahr soll ein Michael-Jackson-Videospiel fürs Mega CD erscheinen. Während seiner Japan-Tournee zierte eine Sega-Konsole sein Hotelzimmer, auf der sich der umjubelte Star zwischen den Terminen entspannte und ablenkte. Daß dies nicht nur leere PR-Sprüche sind, bewies "Moonwalker" Jackson augenblicklich vor der begeisterten Sega-Belegschaft: In der Sega "Ride AS-1"-Maschine, die dreidimensionale Virtual-Reality-Abenteuer erlaubt und acht Passagiere faßt, hängte er seine Mitspieler locker ab.



Street-Fighter II: Demnächst auf Mega Drives?

Fußball & Fernost

Als Meister im Kopieren stehen die Japaner natürlich auch auf importierte Sportarten. Beispielsweise gibt es eine hochklassige japanische Profi-Baseball-Liga, von der Deutsche z. B. nur träumen könnten. Auch zum Golfschläger greift der Japaner äußerst gerne, und zwar auch dann, wenn er zusammen mit weiteren dreihundert Mitgliedern seines Golfclubs Tausende von Bällen aus engen Kabinen mit Kunstrasen in Fangnetze

Fortsetzung auf S.35

SEGA WARPZONE

Wer zockt am besten?

● Sega setzt eine große Aktion "auf die Schiene": Die diesjährigen Sega-Championships finden in einem Sonderzug der Bundesbahn statt, der aus zwei Wagen besteht. Der Zug wird vom 8. Mai bis 6. Juni durch alle sechzehn Bundesländer rollen und dabei dreißig Stops einlegen. Die beiden besten Spieler eines Bundeslandes qualifizieren sich für die Europameisterschaft, die im August in Hamburg stattfinden wird. Der amtierende Sega-Europameister darf dabei die Gewinner der Tournee herausfordern.

Um dem Zug ein passendes Outfit zu verpassen, hat die Zeitschrift "Popcorn" ihre Leser zu einem Graffiti-Wettbewerb aufgerufen: "Stylt den Sega Champion Train!".

Gespielt wird auf Mega Drives in zwei Altersgruppen bis und ab 12 Jahren. Im Sega-Fachhandel wurden "Trainingslager" eingerichtet, damit Ihr für die örtlichen Ausscheidungsläufe fit seid. Die Qualifikationsrunden werden mit drei aus fünf Spielen bestritten: "Taz Mania", "Ayrton Senna's Super Monaco Grand Prix 2", "Thunder Force IV", "McDonald's Global Gladiators" und natürlich "Sonic 2". Die passenden Score-Karten erhaltet Ihr direkt im Handel oder vor Ort an den Haltebahnhöfen des Champion-Trains. Hier alle Stationen, die der Zug nach Erscheinungstermin dieser Ausgabe noch anfahren wird:

Die Qualifikationsläufe finden von jeweils 10 bis 17 Uhr statt.

26.05. Bochum Hbf	30.05. Wiesbaden Hbf	03.06. Karlsruhe Hbf
27.05. Oberhausen Hbf	31.05. Mainz Hbf	04.06. Freiburg Hbf
28.05. Aachen Hbf	01.06. Heidelberg Hbf	05.06. Ulm Hbf
29.05. Koblenz Hbf	02.06. Saarbrücken Hbf	06.06. Augsburg Hbf

Der Monsterhit für Deinen Nintendo.

Jetzt 10x von ACCLAIM zu gewinnen!

ALIEN 3™

Mach' dem Spuk ein Ende!

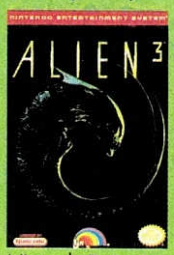
Du bist Lt. Ellen Ripley. Und mutterseelenallein. Deine gesamte Mannschaft ist in den Klauen der schrecklichen Aliens. Mach' Dich auf den Weg durch den Gefängnisplaneten Fiorina 161: über dunkle Treppen und Leitern, Rutschen und Aufzüge kämpfst Du dich vorwärts. Rette Deine Freunde, bevor es zu spät ist. Alien 3 lauert jetzt bei Deinem Händler. Go for the Game – go for Acclaim®!

Mitspielen – mitgewinnen:

Acclaim® verlost an treue Alien 3™-Fans 10 Spiele für Game Boy™. Einfach das Acclaim®-Dreieck rechts unten ausschneiden, auf eine ausreichend frankierte Postkarte kleben, und ab geht die Post an: Acclaim® Fun Club, Thierschstr. 11, 8000 München 22. Absender und Alter nicht vergessen. Einsendeschluß ist der 30.06.1993. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Krall' Dir die Acclaim© Video-Spiele für:

Game Boy™



Nintendo Entertainment System®

Super Nintendo Entertainment System™ (Lieferbar ab Mai '93)

LICENSED BY Nintendo

GAME BOY

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Alien 3™ & © Twentieth Century Fox Corporation. All Rights Reserved. LJN® is a registered trademark of LJN, Ltd. © 1992 LJN Ltd. All Rights Reserved. Game Boy ™, Nintendo®, Nintendo Entertainment System™ and Super Nintendo Entertainment System™ are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1992 Nintendo of America Inc.

Acclaim Entertainment GmbH

VG 6/93 A3

SEGA

Two in One

Amstrad Mega PC 386SX

Ein Sega Mega Drive und ein voll MS-DOS-kompatibler PC in ein und demselben kompakten Gehäuse? VGA-Monitor, Stereolautsprecher, Maus, Joyboard und Analogjoystick inklusive und für unter 2000 Mark? Ist das nicht eine tolle Idee? Wir haben das Gerät für Euch getestet.

Der Amstrad Mega PC386SX steckt zusammen mit dem Mega Drive in einem kompakten Gehäuse, das gerade mal soviel Stellfläche benötigt, wie der mitgelieferte VGA-Monitor. Erweiterungen sind dadurch zwar so gut wie ausgeschlossen, dafür ist der PC aber auch nicht konzipiert. Standardmäßig ist der Schmalspur-386er mit 25 MHz getaktet (CPU), besitzt 1 MByte RAM und eine 40-MByte-Festplatte mit 28 ms durchschnittlicher Zugriffszeit. Der Arbeitsspeicher läßt sich über SIMMs auf max. 16 MByte ausbauen, die Harddisk durch einen 80-MByte-Typ mit 19 ms Zugriffszeit austauschen. Zwei ISA-16-Bit-Erweiterungssteckplätze halber Länge geben (wenigstens theoretisch) die Chance zum Kartenquetschen. Ein leerer Sockel für den math. Coprozessor ist auch vorhanden. Druckerport, zwei 9polige serielle Anschlüsse, Mausport sowie der 18polige Anschluß für den Analogjoystick ergänzen die PC-Hardware. Die mitgelieferte Software enthält diverse Dienstprogramme, MS-DOS 5.0 (bereits auf Platte installiert) aber kein Windows. Das würde CPU, RAM und Platte auch klar überfordern...

Zum Mega Drive, das Amstrad in Lizenz einbaut, gelangt Ihr über einen Schieber, der das HD-Laufwerk verdeckt und damit von Intel- auf Motorola-CPU switcht. Nun habt Ihr Zugang zum Modulschacht an der linken Frontseite. Gleich unterhalb des Modulports befindet sich hinter einer Kunststoffblende der Erweiterungsport, an den sich über Zusatzkabel das Mega CD anschließen läßt. Segas CD-Laufwerk müßt Ihr natürlich extra kaufen und dann nützt es dem PC (z. B. als CD-ROM) einen feuchten Kehricht, weil nur Entweder-oder-Betrieb möglich ist.

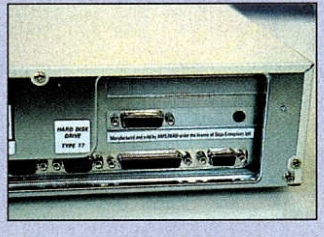
Frontabdeckung als Umschalter: Konsole oder PC.

Last not least gibt's an der Frontseite noch Anschlüsse für zwei Original-Joyboards, von denen eines gleich mitgeliefert wird. Die Lautstärke der beiden Lautsprecher (links und rechts im Monitor integriert) läßt sich per Schieberegler in PC- und Konsolenbetrieb kontrollieren.

Das futuristische und gelungene Design des Monitors kann allerdings weder über die bescheidene Bildqualität in beiden Betriebsmodi hinwegtäuschen (trotz SVGA-Adapter im Rechner), noch über die Tatsache, daß Regler für Bildbreite und -höhe fehlen. Die vorhandenen Regler für Kontrast und Helligkeit sitzen denkbar ungünstig ganz hinten innen am Gerät und gewähren nur sehr geringen Spielraum. Noch ungünstiger sitzt der Monitorschalter, was aber nicht weiter tragisch ist, da der Monitor über Kaltgerätestecker zusammen mit dem PC eingeschaltet wird. Dessen Schalter sitzt aber auch hinten.

Die erweiterte Tastatur mit 102 Tasten und abgesetztem Ziffernblock ist sicherlich Geschmacksache. Sie machte auf uns einen etwas klapprigen Eindruck und bot ein etwas zu holperiges Anschlagsgefühl.

Alles in allem ist der Amstrad Mega PC386SX ein Gerät für Einsteiger. Er richtet sich vor allem an junge Kunden, die nicht das Geld für einen High-End-PC ausgeben können und auch gar nicht deren Power benötigen. Für Standardanwendungen (ohne Windows) eignet sich das Gerät nämlich allemal. "Strike Commander" oder "Wing Commander" könnt ihr auf der Kiste natürlich vergessen. Gespielt wird eben auf der Konsole, gearbeitet auf dem PC. hu



An der Rückseite liegen die wichtigen Schnittstellen. An der Rechnerfront der Modulschacht, darunter der Expansion-Port.

Wertung

Pro
- sehr kompakt
- geräuscharm
- zwei Geräte in einem
- Kontrollperipherie inkl. Stereolautsprecher
- relativ preiswert
- Dokumentation deutsch

Contra
- relativ langsam
- Basisausstattung mager
- kaum erweiterbar
- kein zweites Floppy möglich
- Bildqualität sehr mäßig
- Zuwenig Bildregler
- Tastaturgefühl Geschmacksache
- Hauptschalter an der Rückseite

Fazit
Preisgünstiges Einsteigermodell für mäßige Anforderungen an die Rechnerperformance

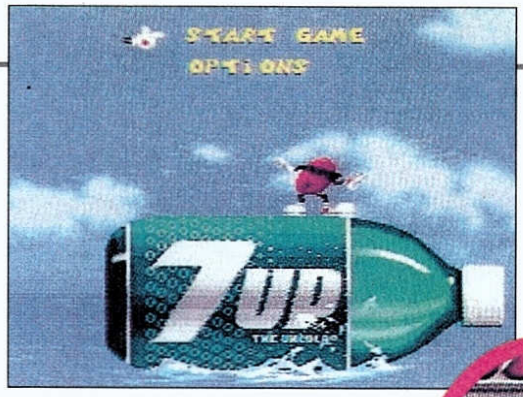
Fortsetzung von S. 32

schlägt, die hoch über den Dächern Tokios oder Osakas auf einem Hochhausdeck aufgespannt sind.

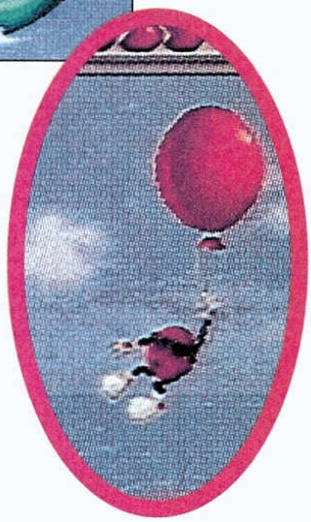
Mit wachsender Begeisterung entdecken die Asiaten mittlerweile auch den europäischen Fußball, denkt man daran, daß sie sich um eine Fußballweltmeisterschaft auf japanischem Boden bewerben oder daß sie europäische Fußballgrößen wie Säbelbein Pierre Littbarski nach Japan einkaufen, um den Vereinskameraden die Bananenflanken vorzumachen.

Die Fußballbegeisterung spiegelt sich natürlich auch im Spieleangebot wider: Sega Japan stellt die Fußballsimulation **J. League Pro Striker** für Mega Drive vor, in der sich zwei mal elf Digitalkicker um den Ball streiten.

J. League Pro Striker: Neben American Football, Baseball und Golf entdecken die Japaner ihre Begeisterung für Fußball.



Cool Spot wirbt hauptberuflich für ein Erfrischungsgetränk.



Süßes Gesöff

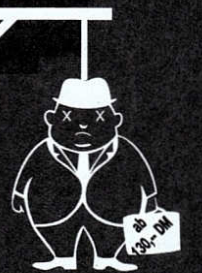
Eigentlich ist **Cool Spot** keine neue Erfindung: In den USA ist der rote Klecks mit der schwarzen Sonnenbrille hauptberufliches Werbemaskottchen für das Erfrischungsgetränk "Seven Up", hierzulande mit "Sprite" gleichzusetzen. In den japanischen bzw. US-Versionen hüpft Spot denn auch fleißig über diverse 7up-Flaschen, während Virgin für die deutsche Version auf Schleichwerbung verzichtet hat.

GAME SYNDICATE
VERSAND DEPARTMENT

Achtung! Besucht unser Ladengeschäft!
GAME SYNDICATE by HANZ-Computer-Systeme
Dr. Wolff-Str. 2
(City-Arkaden)
6250 Limburg/Lahn

GAME SYNDICATE
POSTFACH 69
5418 SELTERS/WW.
TEL. 02626/8658
FAX 02626/1281

Über 1000 Titel für alle Systeme lieferbar!



Ab 130,-- DM winkt der Strick! Händleranfragen erwünscht!!

NEO GEO

Viewpoint!	588,88 DM
Fatal Fury 2	378,78 DM
Super Sidekicks	378,78 DM
Sengoku 2	378,78 DM
Art of Fighting	368,68 DM
3 Count Bout	389,89 DM
weitere NEO-GEO-Titel	a. Anfrage
COMING SOON:	
World Heros 2 (150 MB)	a. Anfrage
Samurai Showdown	a. Anfrage
NEO-GEO-HARDWARE:	
Gerät RGB o. PAL	688,88 DM
NEO-GEO-Joystick	109,09 DM
Taschen	a. Anfrage
Alu-Koffer	a. Anfrage

PS.: Nutzt unseren Vorbestellservice für Neuheiten! (Mit Preisgarantie!!!)

ANGEBOT DES MONATS!
Mega Drive Power=
Bio H. Battle dt., T2-Arcade dt, Chakan dt. je 99,99 DM
Talespin dt., Batman Returns dt., St. o. Rage 2 dt., World of Ilusion dt., Grand Slam Tennis dt. je 84,84 DM

Japan-Anime VHS-Pal-Video engl.
Alle Kultfilme lieferbar!
ab 54,54 DM

3-Eye´s	68,68 DM
Bubble Gum Crises 1-5	84,84 DM
Riding Bean (Cyberpunk)	84,84 DM
Legend of the Overfiend	78,78 DM
weitere Titel auf Anfr. (auch Laserdisc)	

Achtung!
Neuheiten und US- Spiele auf Anfrage
An- und Verkauf von Gebraucht-Spielen
Vorbestellservice mit Preisgarantie!
Alle Deutschen S.-NES-Spiele vorrätig!
Super-Sonderpreise für Video-Spiel-Clubs und Sammelbesteller!

Super Nes:

Tom & Jerry dt.	124,24 DM
Axelay dt.	119,19 DM
Super Starwars dt..	124,24 DM
Harley´s Adventure dt.	105,55 DM
Jimmy C. Pro Tennis Tour dt.	124,24 DM
Tiny Toons Adventure dt.	124,24 DM
Fatal Fury dt.	124,24 DM
King Arthur´s World dt. (Mouse!)	124,24 DM
Starfox dt. Texte u. Sprache!!!	119,19 DM
Super Swiv dt.	129,29 DM
Best of the Best dt.	129,29 DM
Bundesliga Player M. dt. Texte	124,24 DM
NHLPA Hockey´93 dt.	124,24 DM
John Madden 93 dt.	124,24 DM
Roadrunner D.Valley Ralley dt.	129,29 DM
Desert Strike dt.	105,55 DM
Super Kick off dt.	124,24 DM
S. Shanghai dt.	a. Anfrage
Populous dt.	119,19 DM
Actraiser dt. Texte	115,15 DM
Spanky´s Quest dt.	119,19 DM
Joe & Mac 2 dt.	124,24 DM
Carmen Sandiego dt. Texte	129,29 DM
Super Drivin Suzuki F1 dt.	129,29 DM
First Samurai dt.	124,24 DM
Wrestle Mania II dt.(16MB)	129,29 DM
Powermonger dt.	124,24 DM
Terminator dt.	129,29 DM
Outlander dt.	129,29 DM
Super Shanghai dt.	a. Anfrage
Mechwarior dt.	a. Anfrage
Bubsy, the Bobcat dt.	a. Anfrage
The Blues Brothers dt.	a. Anfrage
Alien 3 dt.	a. Anfrage
Mystic Quest dt. Texte	a. Anfrage
Action Replay Pro dt.	115,15 DM
Joystick JB-King dt.!!!	134,34 DM

Kauffmann Werbegrafik 02626/78494
Änderungen und Irrtümer vorbehalten. Druckfehler keine Haftung.

MEGA-CD News

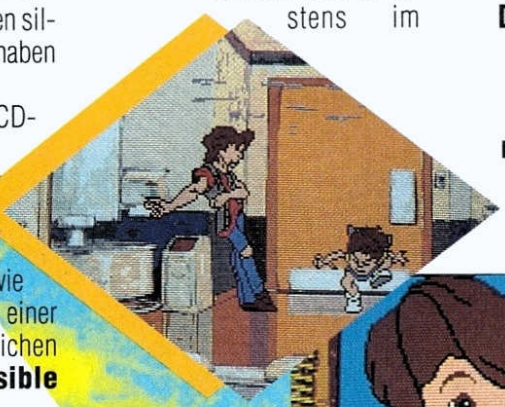
Die Londoner ECTS zeigte deutlich, wohin die Reise geht: Mit dem Start des Mega CD in England engagieren sich nun auch zunehmend britische Hersteller auf Segas Multimedia-System.

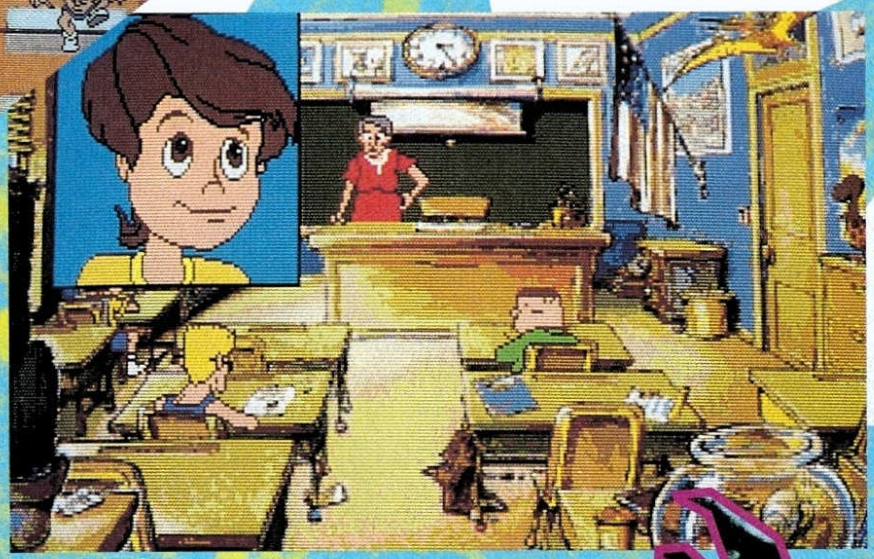
Core Design arbeitet neuerdings sowohl mit JVC als auch mit Sony zusammen. **Bubba 'n' Stix** z. B. wird für Mega CD umgesetzt. Bubba und sein außerirdischer Freund Stix müssen sich durch Horden feindlicher Wesen kämpfen, zahlreiche Puzzles lösen und sich permanent vor den Fallen des habgierigen Alien Waldo in acht nehmen. Auch die Fortsetzung des urigen Spektakels **Chuck Rock II - Son of Chuck** wird auf den silbernen Speicherriesen zu haben sein.

Empire bastelt an Mega CD-Umsetzungen von **Yogi Bär und Yo Yogi** sowie am abgedrehten Weltraumabenteuer **Space Ace**, Renegade - wie könnte es anders sein - an einer CD-Version der erfolgreichen Fußballsimulation **Sensible Soccer**.

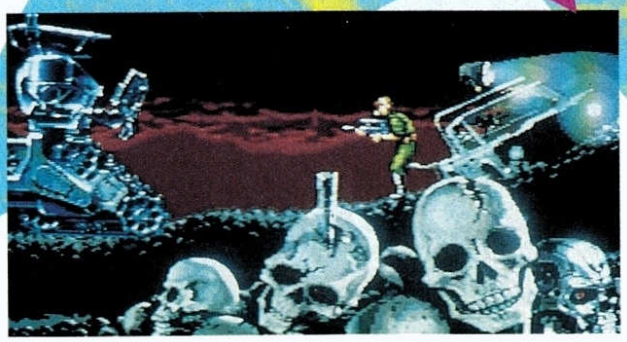
Im Messebreicht haben wir ihn bereits erwähnt, den Herrn der Ringe: Interplay arbeitet an einer Übersetzung von J.R.R. Tolkiens dreibändigem Kampf gegen Saurons Ring der Macht. In das geplante Mega-CD-Spiel sollen Originalausschitte aus dem 15 Jahre alten Kinofilm eingebaut werden. Der Film verband Szenen mit echten Schauspielern und Trickfilmsequenzen und blieb der einzige Versuch, Tolkiens gewaltiges Fantasy-Werk auf die Leinwand zu bringen.

Die Insider unter Euch kennen sicher den 3D-Kampfhubschrauber-Simulator **Thunderhawk** vom Amiga. Core Design ist dabei, das Spiel komplett zu überarbeiten, Grafik und Sound an die technischen Möglichkeiten des Mega CD anzupassen. Ein erster Blick auf den Simulator bot ein sehr realistisches Gelände mit wechselnden Erhebungen, Felsen, Bäumen, Gebäuden und zahlreichen verschiedenen gegnerischen Sprites, die sich bewegen und auf den Hubschrauber reagieren. Das Landschaftsprofil besteht aus Fraktalen, über die geränderte Oberflächen gelegt werden. Geplant sind Szenarien in Südamerika, Südostasien und im Mittleren Osten. Thunderhawk soll frühestens im Spätsommer fertig werden. Auch Gybrush Threepwood, seines Zeichens Jungpirat mit Leib und Seele, wird in "The Secret of Monkey Island" auf dem Mega CD sein Unwesen treiben. Auf dem PC war Monkey Island eines der erfolgreichsten Grafik-Adventures überhaupt und begeisterte Zehntausende von Hobbypiraten vor allem durch die witzigen Animationen und die comicfilmähnliche Gestaltung, durch die sich alle Lucas-Arts-Adventures auszeichnen. Jede Menge Vor-





Willy Beamish auf dem PC begeisterte Tausende von Fans. Jetzt hat Dynamix auch eine Umsetzung für das Mega CD fertig. Im Vergleich zur PC-Version gibt´s kleine aber feine Änderungen...



Das endzeitliche Horrorspektakel Terminator erscheint natürlich auch auf Mega CD - mit Grafik, die der Hardware Rechnung trägt...

schußlorbeeren - werden sehen, ob die Mega-CD-Version diesem hohen Anspruch gerecht werden kann.

Gleichzeit ig zum US-Kinostart des Films **Cliffhanger** versorgt Sony die amerikanische Mega-CD-Gemeinde mit dem Spiel zum Film. In Cliffhanger spielt "Rambo" Sylvester Stallone einen Bersteiger, der seine Freunde aus der Hand von Luftpiraten befreien will, die mit der entführten Maschine eine Bruchladung in den Rocky Mountains hingelegt haben. Ein Wettlauf gegen die erbarmunglosen Naturgewalten der Berge und gegen die zerrütteten Nerven der Gangster beginnt.

Psygnosis greift ebenfalls eine Filmidee auf, um allerdings ein eigenständiges Spiel aufzubauen: **Microcosm** erzählt die Reise eines auf Molekülgröße verkleinerten Menschen in den Organismus eines anderen. Wer die abgedrehte Superheldenparodie "Die Reise ins Ich" mit Dennis Quaid gesehen hat, wird sich vielleicht erinnern. Microcosm wird allerdings frühestens im Herbst fertig werden.

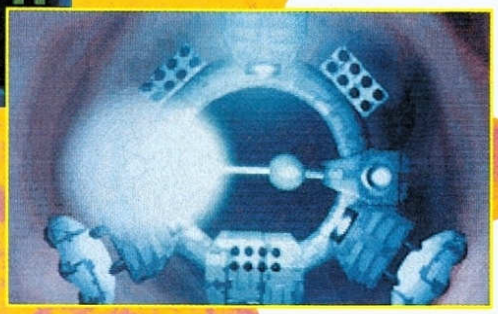
Auch Virgin Games hat einige Mega-CD-Projekte zu bieten: Seitdem Spielberg an seinem Saurier-Epos "Jurassica Park" bastelt, hat die gesamte Spielzeug- und Unterhaltungindustrie mal wieder einen dankbaren Charakter gefunden: Nicht etwa Schlümpfe, Turtles oder Nilpferde, diesmal sind's Dinosaurier. **Dinoblades** erzählt die actiongeladenen Abenteuer des Dinosaurier-Kleeblatts Wayne, Sid, Ducky und Louie, die vor allem eines können: Rollerskates laufen. Unglücklicherweise wurden zwei vo ihnen von ganz und gar hinterlistigen Sauriern gefangen und so wird aus der Story ein schnell scrollendes Beat'em Up mit jeder Menge gemeiner und bösartiger Prügelknaben.

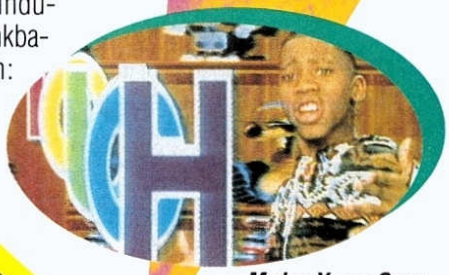
Another World dürfte den meisten von Euch irgendwie bekannt vorkommen: Atomphysiker Lester wird von einem ziemlich mißratenen Experiment in eine Parallelwelt versetzt, wo er sich diversen Gefahren, Rätseln und Abenteuern ausgesetzt sieht. Gegenüber der Computerversion wurde die CD-Variante um etliche Details erweitert, sie wird aber erst Ende des Jahres fertig sein.

Bereits in unserem Messebericht haben wir **The Lawnmower Man II** von The Sales Curve/Storm erwähnt, das Cyberspace-Abenteuer mit dem Genforscher Dr. Angelo und dem - vorsichtig ausgedrückt - kognitiv einfach strukturierten rasenmähenden Jobe. Dieser Vollidiot mutiert im ertsen Teil des Films mit Hilfe des Doktors zu einer Intelligenzbestie, allerdings gerät der Versuch ziemlich aus den Fugen, als ein paar Militärs ihre Finger nicht aus dem Spiel lassen können. Die ergiebige Story nach einem Stephen-King-Roman soll Anfang '94 ihre Kinofortsetzung erleben, rechtzeitig dazu soll auch eine Mega-CD-Version zu haben sein.

Last but not least noch ein Zuckerstück aus den USA: Dynamix, ein Sierra-On-Line-Partner, hat das Lausbuben-Adventure **Willy Beamish** für Mega CD umgesetzt. Willy haßt die Schule, aber zum Glück beginnen gerade die Ferien. Mit seinem vorwitzigen Frosch erlebt er allerlei Abenteuer, bei denen er seinen Erzrivalen Spider ausschaltet, einen Froschhüpf-Wettbewerb gewinnt, die Stadt aus den Klauen gewissenloser Gangster rettet und schließlich Spielkonsolen-Meister aller Klassen wird.

Ganz neu ist die Idee nicht: "Die Reise ins Ich" in der Mega-D-Version "Microcosm" von Psygnosis.





Make Your Own Video mit den Rappern Kriss Kross von Sony Imagesoft.

The Lawnmower Man II wird Anfang '94 gleichzeitig zum US-Filmstart erscheinen.

Düstere Stimmung: Erste Ein-drücke von J.R.R. Tolkiens Fantasy-Epos "The Lord of the Rings".

Jubelschreie hallen durch die Redaktionsräume: Nach dem famosen Weltraum-Abenteuer "Gates of Thunder" donnert Hudson's Nachfolge-CD "Lords of Thunder" an – furioses Ballerspiel oder lascher Nachfolger?

Mit Simons Peitsche schwingt sich die Lady an den Gegnern vorbei

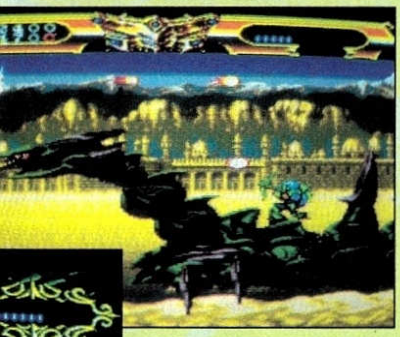
Riesige Feinde sind die Markenzeichen von "Lords of Thunder"

Der liebe Gott, Pharian und der legendäre Dyu sind die Schöpfer der idyllischen Welt Mistral – doch im Schöpfungsstreß ist ihnen ein Fehler unterlaufen: Statt den bösen Lord Zaggart zu beseitigen, steckten sie ihn in das gemütliche Gefängnis der "Six Lands of Mistral". Seitdem herrscht Frieden im Land, lange währt die Ruhe aber nicht: Nach und nach übernehmen die Schergen des Lords die Kontrolle über Mistral, um Zaggart an die Macht zu bringen. In dieser prekären Lage schlüpft Ihr in die Montur von Landis, dem Schützling Dyus, der Zaggarts Belegschaft Einhalt gebieten soll. In seinem schwebenden Kampfanzug stellt sich Landis den Geschwadern Zaggarts: Mit vier Waffensystemen, die sich in drei Stufen ausbauen lassen und vier verschiedenen Bomben-Typen heizt Ihr den Raumjägern, Ungeheuern und Endgegnern ordentlich ein. Eure Reise führt durch die Wasserwelt Aqual, die Vulkan-Zone Lavandara, den Wald von Wildon, eine Eiswelt in Freezel, die Wolkenlandschaft und durch Dezant, die Wüstenwelt. Sobald Ihr den Obermotz einer Stage entfernt habt, wartet die nächste Herausforderung.

"Lords of Thunder" ist die Fortsetzung des Kult-Shoot'em ups "Gates of Thunder"

Schließlich gesellt sich am Ende des sechsten Levels Pharian zu Euch, der Euch im Kampf gegen Zaggart beisteht. Neben den Extrakapseln hinterläßt jeder Feind einen Diamanten, mit dem Ihr Extrawaffen und Aufputschmittel bezahlt. Vor Beginn des Spiels wählt Ihr den Startlevel aus und kauft Waffen, Lebensenergie oder Continue.Optisch stellt *Lords of Thunder* alles in den Schatten, was die Engine-Gemeinde bislang gesehen hat: Riesige Feinde und detaillierte

IGINE



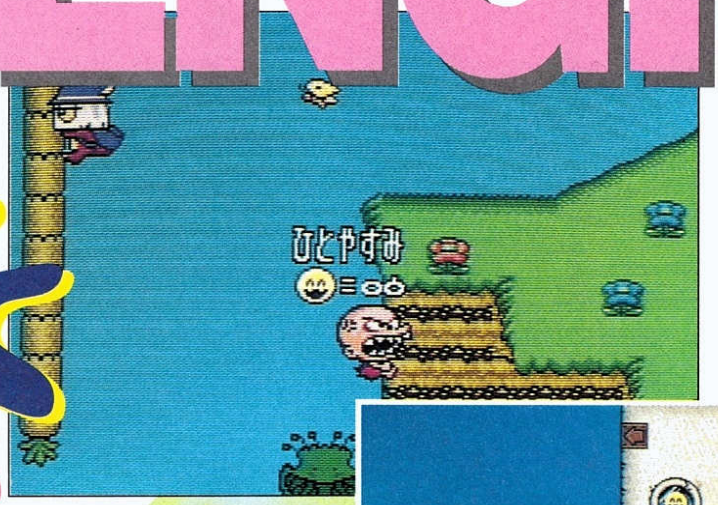
Vor Spielbeginn sucht Ihr Euch einen von sechs Start-Levels aus

Titel	Genre	Hersteller	Datenträger	Spielspaß
Fausseté amour	Jump'n' Run	Naxat	CD-ROM	57%
Lords of Thunder	Baller-spiel	Hudson Soft	CD-ROM	81%

Kampfschiffe geben sich die Laserkanone in die Hand. Die Hintergründe sind bunt, die Levels lang und die Gegner fies. Selbst *Gates of Thunder* hat grafisch nichts mehr zu melden, wenn das "Lords"-Sequel über den Bildschirm donnert. Nur die Musik klingt nicht so melodisch wie beim Vorgänger, trägt dank knallharter Gitarren-Riffs samt dröhnender Schlagzeug-Begleitung aber maßgeblich zur Motivation bei. Für knapp 100 Mark bekommt Ihr aber mehr als eine Grafikdemo samt Musik-CD: *Lords of Thunder* ist spielerisch nicht so ausgereift wie *Gates of Thunder*, dafür setzen die Designer auf rasante Action. Die zweite Neuheit dieses Monats wurde vom japanischen Mini-Konzern AIM für Naxat Soft entwickelt. Der wohlklingende Titel des Super-CD-Jump'n'Runs: **Fausseté amour**. Ihr spielt die Frau in Rot, die vor einem beschwerlichen Weg durch gefährliche Spielstufen steht. Monsterbanden und Fallen lauern, andererseits findet Ihr auch Bonusleben und Energiepillen. Wenn die Lady getroffen wird, verliert sie ihr Lederkostüm und spielt in Unterwäsche weiter. Leider ist die Dame zu klein gezeichnet – zu sehen gibt's also nichts. Nach dem imposant-schnulzigen Vorspann bietet das Spiel durchschnittliche Hausmannskost. Die Grafik ist bunt, die Feinde detailliert animiert, das Mädchen hat eine *Castlevania*-Peitsche mit entsprechenden Eigenschaften. Ganz besonders wenig Mühe haben sich die Musiker gegeben: Blecherne Sound-Samples aneinander zu hängen, dürfte nicht allzu schwer fallen. Beide Testmuster stellte uns Galaxy zur Verfügung. *ak*

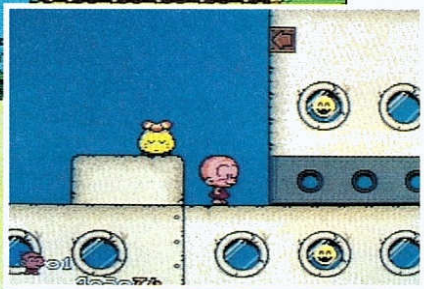
Auf den Kopf gefallen

Bonk 3



Zähne zusammenbeißen

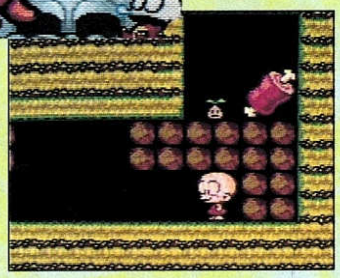
Gemeinsam stark



Auf dem Schiff

Der Pithecantropus Computerus kehrt zurück! Diesmal kommt er nicht alleine: Es gibt nun gleich zwei niedliche Dickschädel, die Ihr wahlweise alleine oder zu zweit steuern könnt. Das Spiel führt Euch durch sieben Levels, die in jeweils drei Abschnitte unterteilt sind. Die meisten Extras, wie z. B. die kraftspendenden Fleischspießchen, kennt Ihr aus Teil eins bzw. zwei. Überhaupt orientiert sich die schnuckelige Grafik genauso wie der freakige Sound weitgehend an den vorangegangenen Episoden.

Außerdem gibt's neben dem Standardfutter zwei neue Fleischbrocken, die Euch entweder in einen gewaltigen Riesenbonk verwandeln oder zu einer glatzköpfigen Bonk-Erbse schrumpfen lassen. In beiden Größen gibt's nach wie vor die zusätzlichen Verwandlungsformen in einen liebevollen oder zornigen Bonk.



Versteckte Bonusgänge

Effekte sind natürlich nicht alles: Die Level der dritten PC-Kid-Folge (jap. Originaltitel) präsentieren sich noch erheblich komplexer und origineller angelegt als die Vorgänger. Beispielsweise gibt's atemberaubende Fahrten durch enge Kanalröhren oder eine Erkundungsfahrt durch eine Pyramide, in der es nur so von Fallen für Indiana Bonk wimmelt. Wie gewohnt knabbert Ihr Euch an Felswänden und Bambusstangen hoch und bringt Eure überdimensionale Rübe wirkungsvoll zum Einsatz. Bergeweise Extras und acht verschiedene Bonusgames, in denen Ihr Extraleben ergattern könnt, geben dem Spiel den letzten Schliff. Sind die Bonusrunden im Spiel nahe der altbekannten Blumen versteckt, lassen sie sich zwischen den Leveln auch frei anwählen. Originelle Endgegner wie schreiende Riesenbabys oder gefesselte Jungfrauen machen Appetit auf die nächste Runde oder zumindest einen weiteren Versuch.

super

Bonk 3 ist mal wieder technisch perfekt, bietet unendlich viele Continues, eine überaus präzise Steuerung sowie einen hervorragenden Zweispielermodus. Es ist schon fast unglaublich, was Hudson Soft sich in letzter Zeit an Veröffentlichungen leistet: Innerhalb von nur vier Wochen erschienen das brillante Ballerspiel "Cotton", der langersehnte "Bomberman 2", das phantastische "Dungeon Explorer 2" und der Hammer "Lords of Thunder". Nun geht auch Firmenmaskottchen Bonk in die dritte Runde. Falls Ihr die Chance habt, eines der raren Exemplare zu bekommen, solltet Ihr sie auch nutzen: Was Mario für Nintendo und Sonic für Sega, das ist Bonk für Engine-Freaks! Niedlich, extrem gut spielbar, witzig, abwechslungsreich – einfach super!

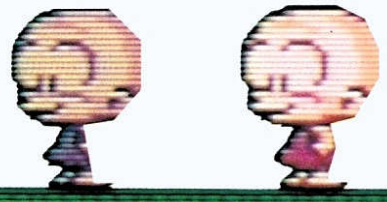
Spieletyp:

Hersteller: Hudson Soft
Testversion von: ZAPP Games
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: mehrfache Verwandlung, Bonusrunden, Continue
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 129 Mark

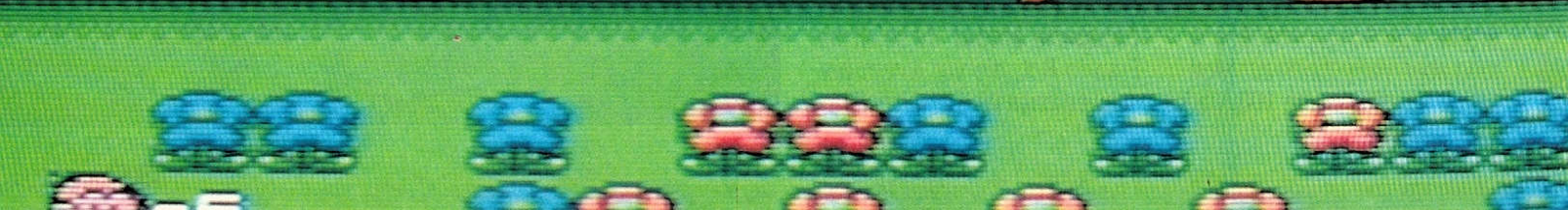
Grafik 83%
Musik 77%
Soundeffekte 68%

VIDEO GAMES CLASSIC

SPIEL-SPASS: **86%**



Jetzt mit Zwillingsbruder: Bonk hat Verstärkung bekommen



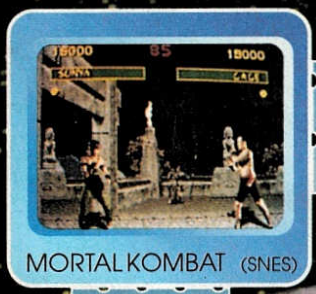
SCHLAUE FÜCHSE SHOPPEN BEI:

DYNATEX

Anruf genügt
ÜBER 1000 SPIELE
Anruf genügt

Logisch - auch alle deutschen Spiele am Start!

The TOO COOL TO FOOL Crew


MORTAL KOMBAT (SNES)

WORLD HEROES II (NeoGeo)

SENGOKU II (NeoGeo)

MIG 29 (MD)

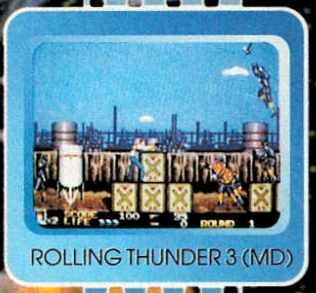
LOST VIKINGS (SNES)

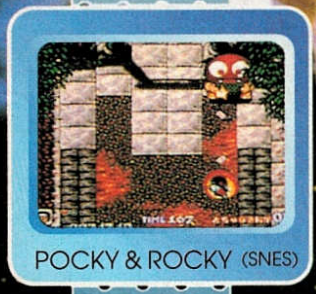
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Super Battletoads • Alien III • Evo
Lost Vikings • Super Turrican
Top Gear II • Mechwarriors • Humans
F1 Exhaust Heat II • Super Strike Eagle
Equinox • Darius II • Super Slapshot
Final Fight II

SEGA MEGA DRIVE

Jaguar XJ 220 (CD) • Cool Spot • Blaster
Master • Final Fight (CD) • F-15 Strike Eagle II
Snow Bros • Ex-Peranza • Golden Axe 3
Batman Returns (CD) • Shinobi II • Humans


ROLLING THUNDER 3 (MD)

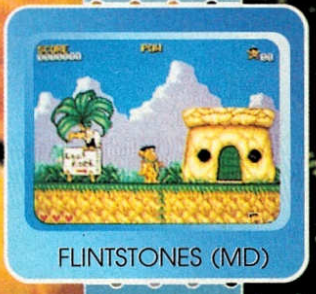

POCKY & ROCKY (SNES)

GAME GEAR
COLOR PORTABLE VIDEO GAME SYSTEM

Humans • Double Dragon • Hook
David Robinson • Shining Force
Arch Rivals • Spiderman • Battletoads

NEO GEO

Super Sidekicks • Viewpoint
Fatal Fury II • World Heroes II
3 Counts Bout • Sengoku II


FLINTSTONES (MD)

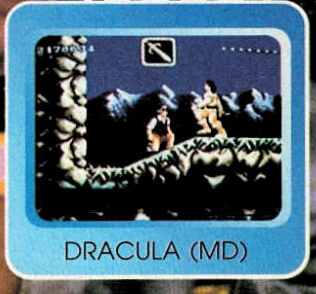
GAME BOY

Milon´s Secret Castle • Zelda • F-15 II
Kid Dracula • Addams Family II
Lethal Weapon • Ninja Boy II

LYNX™

Crazy Ace Minigolf • Lemmings
Pitfighter • Eye o. t. Beholder
Super Off Road • Raiden

SUPER TURRICAN (SNES)


DRACULA (MD)

Tiefstpreise für ALLE Konsolen Tel. erfragen!
HÄNDLER ANFRAGEN ERWÜNSCHT, FAX: 02 31 / 52 15 53
ACHTUNG: Jeder 1000ste Besteller bekommt 1000 FOXMARK in Bar!

DEIN VIDEOSPIELEVERSAND MIT DER SUPER FOXPOWER !

COPYRIGHT/G COPYRIGHT/INFO - ALL CHARACTERS & PICTURES ARE THE RESPECTIVE OWNERS

Versandanschrift:
Brückstraße 42-44
4600 Dortmund
Versandkosten: Inland +10,-DM

Öffnungszeiten:
Montags - Freitags:
9:30 - 19:00

VISA dynatex UPS

TEL: 02 31 / 55 61 40 + 57 32 33

Ladenlokal:
Brückstraße 42-44
4600 Dortmund 1
Ausland NUR Vorkasse + 12,-DM

Öffnungszeiten:
Mo - Fr: 9:30 - 18:30
Do 9:30 - 20:30
Sa 9:30 - 14:00

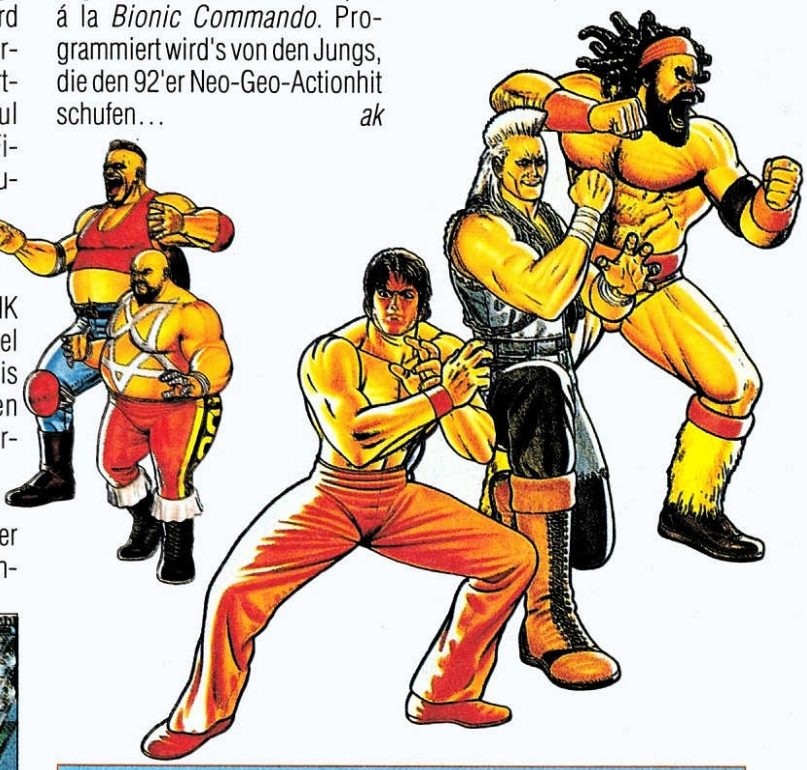
NEO GEO

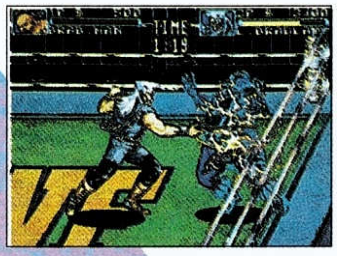
Wenn Ihr auf muskelbepackte Fleischberge steht, die Ihre Gegner gerne eng umschlingen und zu Boden werfen, findet Ihr im neuen Neo-Geo-Modul einen angenehmen Zeitvertreib.

Der zweite "100-Mega-Schock" fürs Neo-Geo heißt **3 Count Bout** und soll bis Mitte diesen Jahres erscheinen. Im Gegensatz zu den unzähligen *Street Fighter 2*-Clones ist *3 Count Bout* ein Prügelspiel mit Eigenleben. SNK hat die in Amerika sehr beliebte Sportart Wrestling (Catchen) digital aufgeputzt und mit unorthodoxen Features angereichert. Ihr stampft mit einem von zehn Spielfiguren auf die Matte – jeder hat einige besonders fiese Griffe und Spezialschläge in petto. Die unnatürlichen Fähigkeiten der Akteure reichen soweit, daß sie die Gegner mit Stromschlägen schocken oder per Giftwolken umnieten. Gekämpft wird nicht nur in Sportarenen: Einer der größenwahnsinnigen Halunken fordert Euch auf einem finsteren Hinterhof heraus – inmitten von zertrümmerten Autos.

Natürlich könnt Ihr auch zu zweit gegeneinander oder im Tag-Team catchen. *3 Count Bout* wird sich bei den Freunden der hierzulande wenig populären Sportarten schnell zum Kultmodul mausern. Die riesengroßen Figuren lassen sich spielend steuern, die Spezialschläge sind effektiv und witzig.

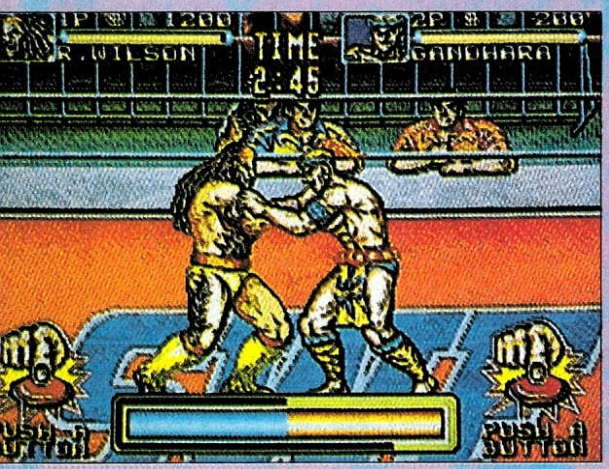
Apropos Prügelspiele: Noch in diesem Jahr will SNK das 150 MBit starke Prügelspiel ***World Heroes 2*** vorstellen. Bis zu vier Spielfiguren werden gleichzeitig auf dem Spielfeld erscheinen. Sechs sind neu hinzugekommen, unter anderem ein Pirat, ein Footballspieler und ein Buschmann. Bis zur Jahreswende rechnen wir auch mit ***Top Hunter***, einem Actionspiel á la *Bionic Commando*. Programmiert wird's von den Jungs, die den 92'er Neo-Geo-Actionhit schufen… *ak*





Praktische Elektrowaffe gegen aufdringliche Frauenhelden

Mit seinem giftigen Atem macht Red Dragon diesem Dickerchen ganz schön zu schaffen.



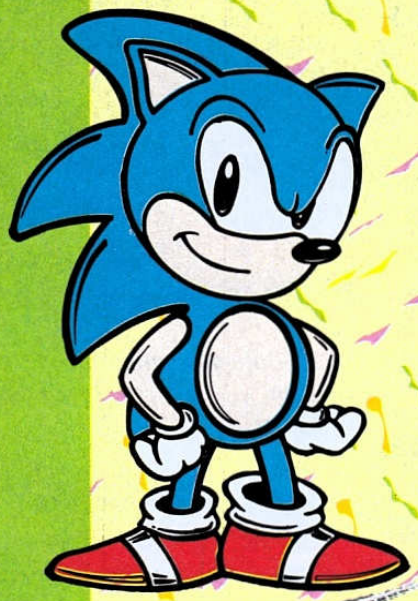
Schon zu Beginn des Matches könnt Ihr Euch einen Vorteil verschaffen.

Giganto-Specials

● Handelsübliche Specialschläge waren den Designern von **Fatal Fury 2** nicht genug: Es mußten mehr sein, sie mußten größer, effektiver und schwerer auszuführen sein. Wenn Ihr Euch die acht Mörder-Verrenkungen zutraut, gehört Ihr zu den gestandenen Profi-Kämpfern. Übrigens: Der spielenswerte Nachfolger von *Fatal Fury* verkaufte sich in Japan über 50.000 Mal – Rekord für Neo-Geo-Verhältnisse.

Jubei Yamada: 2 Sekunden nach unten, rechts-unten, rechts, rechts-oben, B und C gleichzeitig.
Andy Bogard: 2 Sekunden nach unten, rechts-unten, rechts, rechts-oben, B und D gleichzeitig.
Chang Shin Zang: 2 Sekunden nach unten, rechts-unten, rechts, B und C gleichzeitig.
Terry Bogard: Unten, links-unten, links, links-unten, rechts, B und C gleichzeitig.
Kim Kaph Van: Unten, links-unten, links, links-unten, rechts, B und D gleichzeitig.
Joe Higashi: Rechts, links, links-unten, unten, rechts-unten, rechts, B und C gleichzeitig.
Mai Shiranui: Rechts, links, links-unten, unten, rechts-unten, rechts, B und C gleichzeitig.
Big Bear: Rechts, rechts-unten, unten, links-unten, links, rechts, B und C gleichzeitig.

RIESEN-AUSWAHL ZU SUPER-PREISEN!



B.

Sega
A.Game Gear 4 Fun
Inkl. 4 Spiele (o.Batterien und TV-Tuner).
248⁹⁷

B.TV-Tuner 198⁷⁸

Nintendo
C.Game Boy Basic Set
Mit Batterien.
99⁸⁷

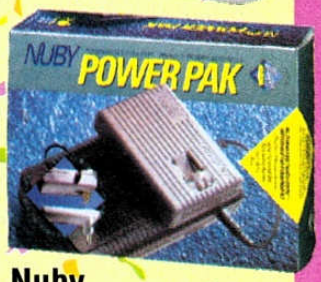
C.

A.

Sega
Wide Gear
39⁹⁹

Sega
Battery Pack
89⁹⁹

Nuby
Game Light
24⁹⁹



Nuby
Power Pack
49⁹⁹

Sega
Sonic 2
89⁸⁷

Sega
Lemmings
89⁹⁹

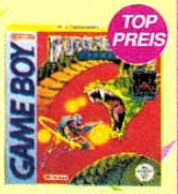
Sega
Chakan
89⁸⁷

Sega
Batman Returns
89⁹⁹

Acclaim
Crash Dummies
69⁹⁹

Nintendo
Super Mario Land 2
69⁸⁷

Nintendo
Princess Blobette
49⁸⁷



Nintendo
Burai Fighter de Luxe
29⁹⁶

TOYS 'R' US

Sie finden uns 32 x in Deutschland:

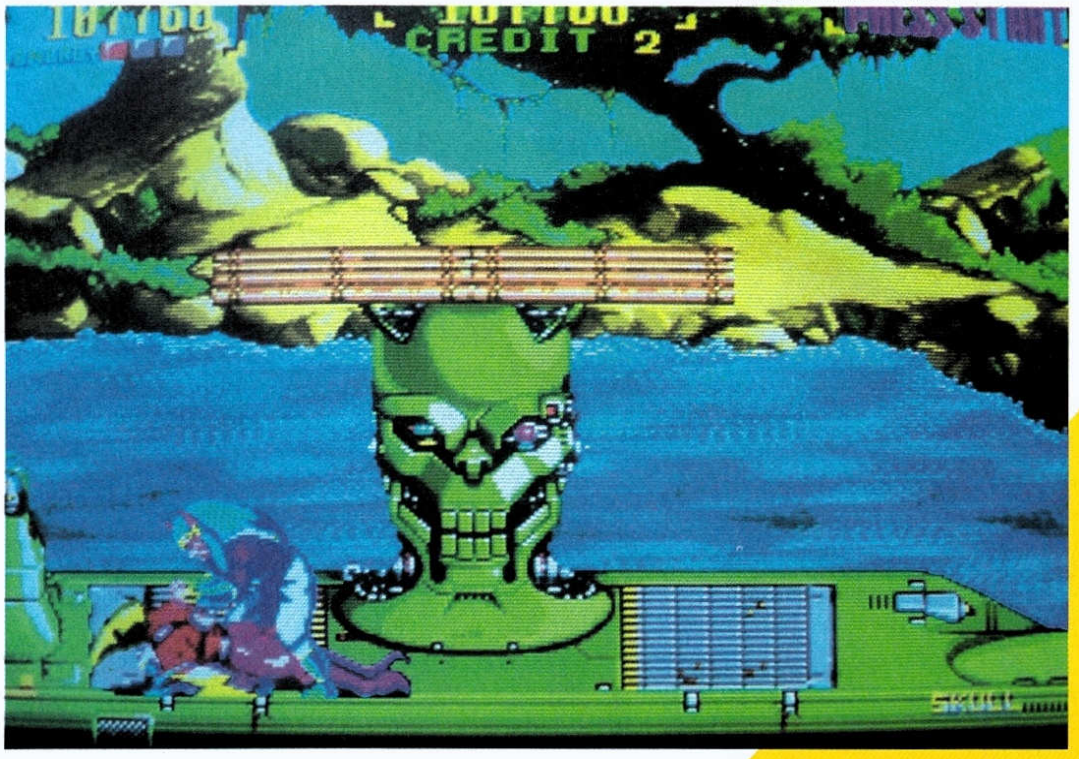
• Aachen-Würselen • Augsburg • Bochum • Bremen • Düsseldorf • Duisburg • Essen • Gundelfingen bei Freiburg • Hagen • Hamburg-Eidelstedt • Hamburg-Harburg • Hannover • Heidelberg • Kaiserslautern • Kamen • Koblenz • Köln-Holweide • Köln-Marsdorf • Leipzig • Neuss • Nürnberg • Osnabrück-Wallenhorst • Paderborn • Regensburg • Rhörsdorf bei Chemnitz • Saarbrücken • Siegen • St. Augustin • Tönisvorst bei Krefeld • Ulm • Viernheim • Wallau

Neues aus der Spielhalle

Im Dojo des gefährlichen Entführers kämpft Ihr auf Leben und Tod

Unzählige Zwischenszenen lockern den Spielverlauf auf: Hier opfert sich der Freund, um Euch freizubekommen.

Konami hält das neue Prügelspiel *Mystic Warriors* bereit, Irem räumt den Weltraum mit dem dritten Teil der beliebten "R-Type"-Serie leer.



Der Weltfrieden ist mal wieder in Gefahr: Der geisteskranke Boß des Terror-Klüngels "Skull" will die Macht ergreifen und alle Erdenbürger unterdrücken. Nur die fünf Freunde Brad, Keima, Spyros, Kojiro und Yuri bekommen Wind davon und bekämpfen die Skull-Leute. Ober-Skull läßt sich das nicht lange bieten und kidnappt einen der Mitstreiter, den die anderen vier nun retten müssen - dementsprechend schalten sich bis zu vier Spieler gleichzeitig in das neue Konami-Spektakel ein. Ihr beginnt in New York, wo schwerbewaffnete Skull-Anhänger auf Euch warten. Auf Eurer Jagd nach Punkten, Feinden und Extrawaffen stapft Ihr durch Sümpfe, schwimmt mit einem Floß und plantscht im Wasser. Genau wie der unverwüstliche Leinwandheld James Bond gehört Ihr zu den sportlichen Multitalenten: Ob auf Skiern, in einer Bergwerks-Lore oder am Stahlseil einer Seilbahn - die Ninjas halten Ihre Waffen stets griffbereit. Neben abwechslungsreichem Design bietet jeder Level neue Gags: Verwundete Taucher dümpeln auf der Wasseroberfläche, Motorrad- und Buggyfahrer jagen Euch und langhaarige Weiber werfen mit Handgranaten, die Ihr witzigerweise wieder zurückwerfen könnt. Bei genauerem Hinsehen konnten wir sogar ein Meeresungeheuer ausmachen. Der Höhepunkt des Ideen-Feuerwerks: Auf der Leinwand eines Autokinos seht Ihr bekannte Original-Szenen aus Konamis Wildwest-Automaten *Sunset Riders*. Am Ende jedes Levels wird Eure Spielfigur von Geisterhand bewegt - so zieht sich ein dramaturgischer Faden durch das ganze Spiel. Im Showdown, nach unzähligen Endgegnern und Levels, steht Ihr dann

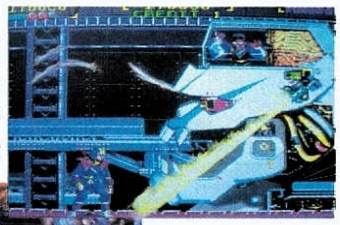
Mit Flammen- und Raketenwerfer hält dieses Monster den Freund gefangen

Dieses Endgegner-Duo kreist Euch mit seinem Laser ein

Ganz schön hartnäckig: Auch nach einem Autounfall fuchtelt dieser Schurke mit seinem Flammenwerfer herum.

Titel	Genre	Hersteller	Wertung
Mystic Warriors	Action	Konami	empfehlenswert
R-Type LEO	Ballerspiel	Irem	empfehlenswert

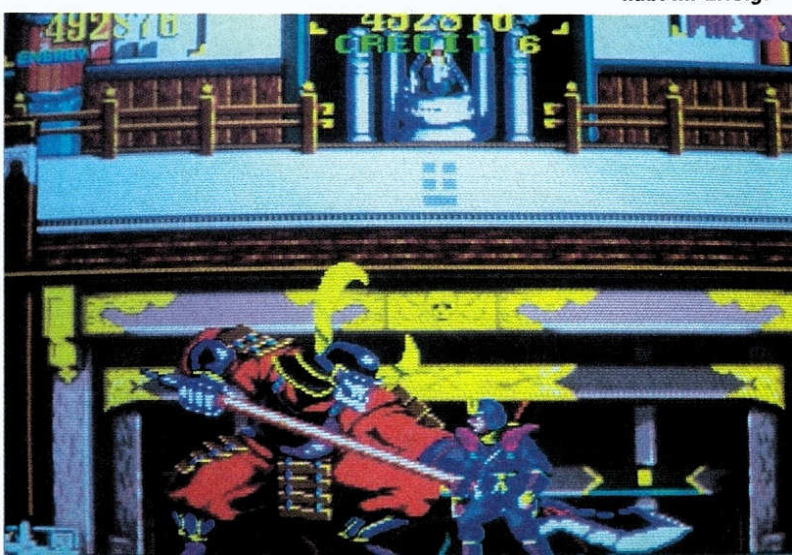
dem Skull-Oberhaupt in seinem getunten Roboter-Anzug gegenüber. Spätestens jetzt solltet Ihr ein paar Extras einsammeln: Neben Wurfsternen, Dauerfeuer, Schutzschild und Nahrung stecken auch Smartbomben in den aufgestellten Kanistern. Im Gegensatz zu den Grafik-Krachern *Bucky O'Hare* oder *Sunset Riders* sieht *Mystic Warriors* etwas schwächer aus, dafür läßt es sich vorzüglich spielen. Dank Vier-Spieler-Option kommt keine Langeweile auf - erst recht nicht, wenn Ihr alle Level sehen wollt. Besonders imposant klingt die musikalische Untermalung: Von Japan-Pop bis zum Techno-Track hat der Automat alle beliebten Musikrichtungen im Repertoire. Über weite Strecken hören sich die Klänge nach einem aufgemotzten *Super Shinobi*-Soundtrack von Yuzo Koshiro an, dann wieder klingt's wie Filmmusik aus "Terminator 2". Auch die zweite Spielhallen-Premiere diesen Monats kann sich sehen lassen: Nach mehreren Arcade-Flops (von *Gunforce* bis *Major Title*) widmet Irem ihrem größten Hit den dritten Teil, **R-Type LEO**. Dabei standen die Designer vor einer großen Herausforderung: *R-Type 2* war grafisch und vor allem spielerisch annähernd perfekt und stach 1990 selbst Konamis drittes *Gradius* locker aus. Bei *R-Type LEO* haben sich die Grafiker sichtlich Mühe gegeben: Schon der erste Level fasziniert mit einem malerischen Sonnenuntergang, zerbröselnden Meteoriten und detaillierten Raumschiffen. Leider baut die Grafik im Verlauf des Spiels ab, zumal stellenweise vergeblich versucht wurde, Konamis Special-Effects-Exzeß *Xexex* zu clonen. Auch spielerisch hat sich einiges getan: Der Front-End-Satellit ist verschwunden, gebeamt wird auch nicht mehr. Statt dessen begleiten Euch zwei Sidekicks, die auf Kommando in Richtung Feind jagen. So zerstört Ihr die Angreifer schneller, dafür ist Eure Maschine ungedeckt und annähernd unbewaffnet. Kehren die Satelliten zurück, werden sie aufgeladen und können erneut abgeschossen werden. *R-Type LEO* bietet sechs abwechslungsreiche Levels. Alle sind extrem flüssig zu spielen, eine Herausforderung wie der zweite Teil ist's aber nicht: Bei *R-Type LEO* wird deutlich mehr auf Action gesetzt, nicht auf Merkvermögen, Taktik und Beharrlichkeit. Mußtet Ihr bei *R-Type 2* genau wissen, wo gebeamt wird und wo Ihr Euch schleunigst aus dem Staub macht, wird bei der "Leo"-Variante ausschließlich geballert. Trotzdem gehört *R-Type LEO* zu den besten Ballerspielen diesen Jahres. R-9-Piloten mit Super Nintendo wird freuen, daß laut Irem im Dezember diesen Jahres eine Fortsetzung der ruckligen *R-Type 1 & 2*-Mischung *Super R-Type* erscheinen wird. ak



Statt Beam laßt Ihr die Sidekicks auf Eure Feinde los

Der Sensenmann will Euch ein frühzeitiges Ende bereiten. Nur mit geschicktem Ausweichen habt Ihr Erfolg.

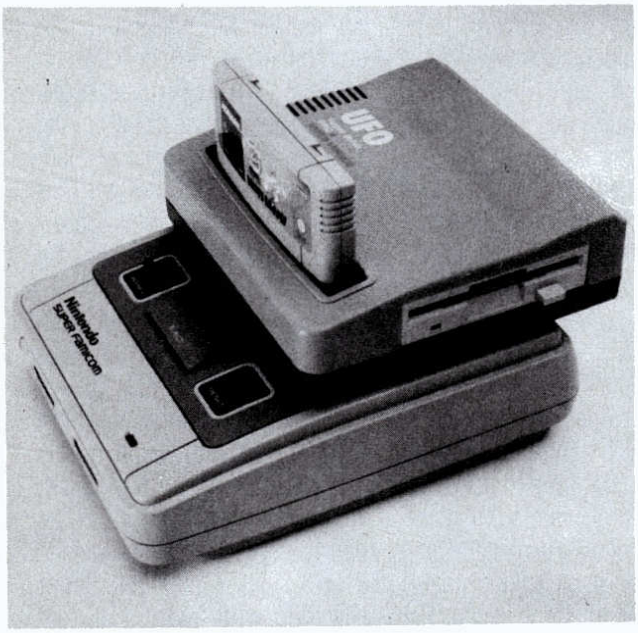
"R-Type LEO" ist die spielerisch abgespeckte Fortsetzung des brillanten Shooters "R-Type 2"



WIR SORGEN FÜR SICHERHEIT

Gnadenlos Vertriebs-GmbH

Tel.:089 / 480 29 13



wir haben die optimale Auswahl an Backup - Systemen für Super Nintendo und Megadrive

Nur Gnadenlos hat die 4 Backup Systeme, die Euch Geld sparen helfen. (Nie mehr Probleme durch defekte Module)

Super Drive Pro 6 - das leistungsfähigste Gerät für SNES 18 MBit Ram, Game Replay, 3,5" Laufwerk für HD & DD Disketten eingebaut, Slow Motion, Instant Save, Batterie Back-up, Menüfenster ***DM 699,90***

M G H Magic Game Hunter - das universelle Gerät für Mega Drive **und** SNES. Einfaches umstecken des Interfaces erlaubt die Benutzung am jeweiligen Grundgerät. 16 MBit Ram, Expansion Port, Software -Upgrade Disketten, 3,5" Laufwerk f. HD Disketten eingebaut, Pull Down Menüs ***DM 699,90***

Super Magicom - das langbewährte für Megadrive oder Super Nintendo, 16 MBit, externes 3,5" Laufwerk, erweiterbar, ***DM 799,90***

Multi Game Doctor II - der Alleskönner für fast alle am Markt befindlichen Systeme. Super NES, Megadrive, Gameboy, PC Engine und selbst NEO GEO sind für dieses Gerät kein Problem. Sichert auf Diskette oder auf **Cartridges** !! Vielfältiges Zubehör und Erweiterungsmöglichkeiten sind selbstverständlich. Bitte Informationen anfordern. ab ***DM 699,90***

Alle Backup - Syteme werden komplett mit deutscher Anleitung, Netzteil und Zubehör geliefert. Es können derzeit von einigen wenigen Modulen noch keine Sicherheitskopien angefertigt werden. Beachten Sie bitte die rechtliche Vorschriften. Verstösse gegen geltende Vorschriften und Gesetzen können strafrechtlich verfolgt werden.

.....AUCH BEI SERVICE UND PREIS

0 8 9 / 4 8 0 2 9 1 3

SUPER NES DEUTSCH

ACTION REPL. PRO	99,90
JOYPAD/DAUERF	39,90
Addam's Family	109,90
Actraiser	119,90
Another World	119,90
Axelay	109,90
Castlevania IV	119,90
Darius Twin	99,90
Desert Strike	99,90
Dinocity	109,90
Double Dragon	129,90
Exhaust Heat	119,90
F - Zero	89,90
Gods	119,90
Jimmy Connors	119,90
King of Monsters	119,90
Lemmings	119,90
Magical Quest	119,90
Manopaint	79,90
Manokart	89,90
NHLPA	119,90
Parodius	119,90
PGA Golf	119,90
Pilotwings	89,90
Prince of Persia	119,90
Probotector	109,90
Pushover	109,90
Simcity	85,90
Spiderman	109,90
Spindizzy World	119,90
Starwars	119,90
Streetfighter	89,90
Strikegunner	99,90
Super Off Road	129,90
Super Swiv	99,90
Tiny Toon Adv.	119,90
Top Gear	109,90
Turtles IV	109,90
WWF II	129,90
Wingcommander	119,90
Zelda III	89,90

SUPER NES IMPORT

Super Scope m. T2	139,90
Adapter	39,90
4 Spieler Adapter	69,90
Addam's Family II	119,90
Alien vs Predator	119,90
Axelay	89,90
Batman's Return	119,90
Battletech	129,90
Bluesbros.	129,90
Bubsy	129,90
Cameltry	69,90
Cybernator	119,90
Cyber Formula	59,90
Darius Twin	59,90
Desert Strike	79,90
Dimension Force	59,90
Doraemon	99,90
Double Dragon	89,90
E.D.F.	69,90
Fatal Fury	119,90
Final Fight	99,90
Firepower (RGB)	79,90
Ghost'n Ghouls	69,90
Goal	99,90
Gradius	69,90
Harley's Hum. Adv.	89,90
Hunt f. Red October	79,90
Juki Crush	129,90
King Arthurs World	129,90
Lagoon	79,90
Lemmings	69,90
Magic Sword	79,90
Monsters	129,90
Mickey Mouse	99,90
Musya	79,90
Mystic Quest	79,90
Pang	79,90
Prince of Persia	89,90
Pugsley's Hunt	119,90
Roadrunner	119,90
Rocketeer	49,90
RPM Racing	59,90
Rushing Beat	79,90
Rushing Beat II	119,90
Shanghai II	109,90
Space Megaforce	129,90
Starfox	129,90
Super Shanghai	99,90
Super Stadium	49,90
Super Valis	69,90
Sonic Blastman	89,90
Soulblader	79,90
Tecmo Basketball	129,90
Thunderspirits	59,90
Tom & Jerry	99,90
Twinbee	129,90
UN Squadron	59,90
WWF Wrestling	79,90

NEO GEO

Spiele ab 159,90

MEGADRIVE

Arcade Power Stick	79,90
Joypad m. Dauerfeuer	19,90
Alien III	89,90
Alienstorm	39,90
Atomic Robokid	39,90
Bad Omen	39,90
Batman Ret. of Joker	89,90
Bonanza Bros.	39,90
Bubsy	99,90
Cadash	39,90
Carmen Sandiego	39,90
Crackdown	39,90
Crueball	59,90
Dahna	39,90
Dangerous Seed	39,90
David Robinson	39,90
Deadly Moves	109,90
Desert Strike	79,90
EA Hockey	49,90
F 1 Hero	49,90
Final Blow	39,90
Fire Mustang	39,90
Fire Shark	39,90
Granada	39,90
Greendog	39,90
Ghostbusters	49,90
Gynoug	39,90
Humans	99,90
Heavy Unit	39,90
Hellfire	39,90
Jewel Master	39,90
John Madden 92	49,90
John Madden 93	79,90
Jordan vs Bird	39,90
Kageki	39,90
Kid Chameleon	39,90
King of Monsters	99,90
Magical Hat	39,90
NHLPA	99,90
PGA Golf II	89,90
Rolo to the Rescue	69,90
Sonic II	69,90
Sword of Sodan	29,90
Wardener	29,90
Wonderboy	39,90

GAMEBOY

Battle City	19,90
Cha Cha Maru	19,90
Fortress of Fear	29,90
Gauntlet	19,90
Hook	49,90
Krusty Funhouse	39,90
Lemmings	59,90
Loopz	19,90
Looney Tones	49,90
Mario Land	29,90
Maru's Mission	29,90
Nemesis 2	39,90
Palamedes	19,90
Robocop 2	29,90
Sneaky Snakes	29,90
Terminator 2 Arcade	59,90
Terminator 2	49,90
TMNT 2	29,90
World Cup	19,90

GAMEGEAR

Spiele ab 19,90

Lieferbedingungen

Importspiele und Geräte sind ohne deutsche Anleitung. Umtausch ist ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ersetzt oder gutgeschrieben. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele oder Geräte. Angebot freibleibend.

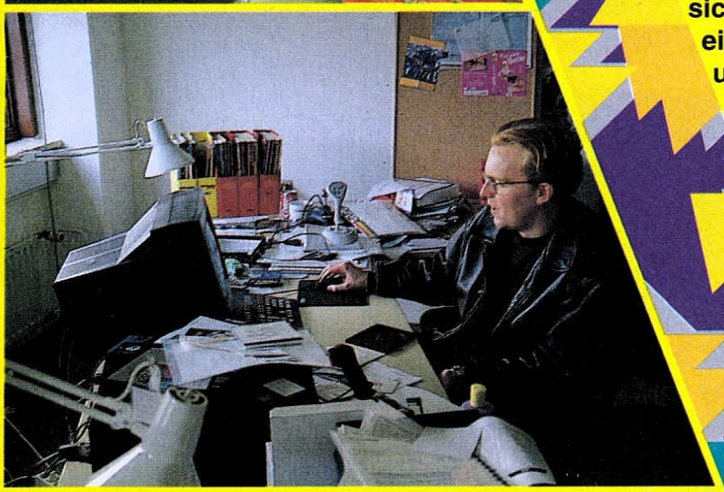
Gnadenlos Vertriebs GmbH
Postfach
8000 München 80

LADENVERKAUF : GAMEZONE , Orleansstr. 63, 8000 München 80

WIR KRIEGEN NIE GENUG !

Die Branche expandiert mit atemberaubender Geschwindigkeit, die Spiele werden immer besser, die Hardware immer komplexer, Audio, Video und Kino rücken zusammen. Auch die VIDEO GAMES wächst schneller, als wir die Materialstapel in der Redaktion abtragen können. Um unsere Mannschaft vor dem Nervous Breakdown zu retten, suchen wir zur festen Anstellung eine(n)

REDAKTEUR/IN



Neben langjähriger Spielerfahrung hat unser(e) Wunschkandidat(in) Abitur oder eine abgeschlossene Berufsausbildung und traut sich zu, locker und flott über die Neuheiten der Szene zu berichten. Dabei kommt's weniger auf journalistische Vorbelastung an (schadet natürlich nicht), sondern mehr auf ein gutes Sprachgefühl und lebendigen Umgang mit der Sprache. Außerdem wünschen wir uns grundlegende Fertigkeiten im Umgang mit Kamera und Computertastatur.

Wer auch noch so gut Englisch kann, daß er in Las Vegas oder Chicago, in London oder ganz simpel am Telefon Kontakte pflegen könnte, sollte sich ernsthaft überlegen, ob er (oder sie) nicht Lust hat, einen irre interessanten Beruf anzupeilen.

Natürlich wird in der Redaktion zwar viel, aber längst nicht ausschließlich gespielt. Ein guter Journalist sprüht 24 Stunden am Tag vor Ideen: Wie bebildern wir das Feature? Wie machen wir Screenshots von bewegten Sprites? Was kommt auf die Titelseite?

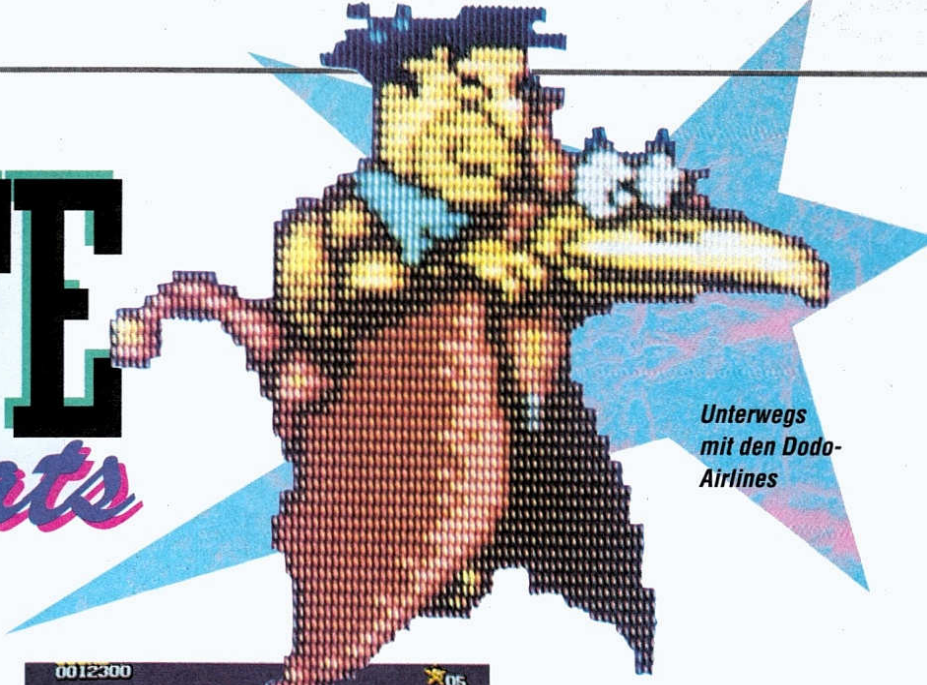
Eine stattliche Latte Anforderungen also! Was wir dafür bieten? Ihr kennt alle Spiele und arbeitet stets mit modernster Unterhaltungstechnologie. Wir bieten einen wirklich ausgefallenen Job in München, eine der attraktivsten Städte Deutschlands (wir helfen bei Umzug und Wohnungssuche), eine unverkrampfte kameradschaftliche Truppe, einen sicheren Arbeitsplatz mit echten Zukunftsperspektiven in einem führenden Fachverlag, wirklich gute Sozialleistungen und ein attraktives Gehalt.

Eurem Bewerbungsschreiben sollte ein tabellarischer Lebenslauf beiliegen, Zeugnisse, ein Lichtbild sowie ein bis zwei kurze Probetexte. Ach ja: Wer nicht wagt, der nicht gewinnt...

Schickt Eure Unterlagen an:

Markt & Technik Verlag AG
Personalabteilung
z. Hd. Sabine Stadler
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

SPRITE des Monats



Unterwegs mit den Dodo-Airlines

Steinzeit ist in! Nach Chuck Rock, Joe & Mac, Bonk und den Humans findet auch ein berühmter Hanna-Babera-Steinzeitheld seinen Weg in Eure heimischen Modulschächte. Fred Feuerstein tummelt sich auf dem Mega Drive.

Wo Fred hinschlägt, wächst kein Gras mehr.

Erstaunlich, wie jemand den Kopf einziehen kann, der keinen Hals hat.

Die Autos der Steinzeit hatten noch echten Fuß-Antrieb

Nur eine Sache auf dieser Welt schlägt den mutigen Fred in die Flucht

Mit seinem weit hörbaren Yabba-Dabba-Doo! kümmert er sich um die alltäglichen Dinge des Steinzeitlebens. Da gilt es einen Salzstreuer zu besorgen, Barney's Glücksbringer-Angelhaken zu finden oder das Töchterchen Pebbles zu behüten. In der Urzeit arten solche Trivialitäten jedoch schnell in keulenfeste Abenteuer aus. Das Hauptaugenmerk liegt bei den Flintstones ganz klar auf den Sprites. Die Hintergründe haben meist nur Master-System-Niveau. Weil die Entwickler den Cartoon-Charme des Helden so gut umgesetzt haben, stach Fred Feuerstein seine prähistorische Konkurrenz (Congo's Caper) diesmal noch aus. Eigentlich gebührt seinen Feinden ein kleiner Nebenpreis — auch sie sind sehr liebevoll gestaltet und schnuckelig animiert. *jb*

INTERFACE MAIL-O-MANIA

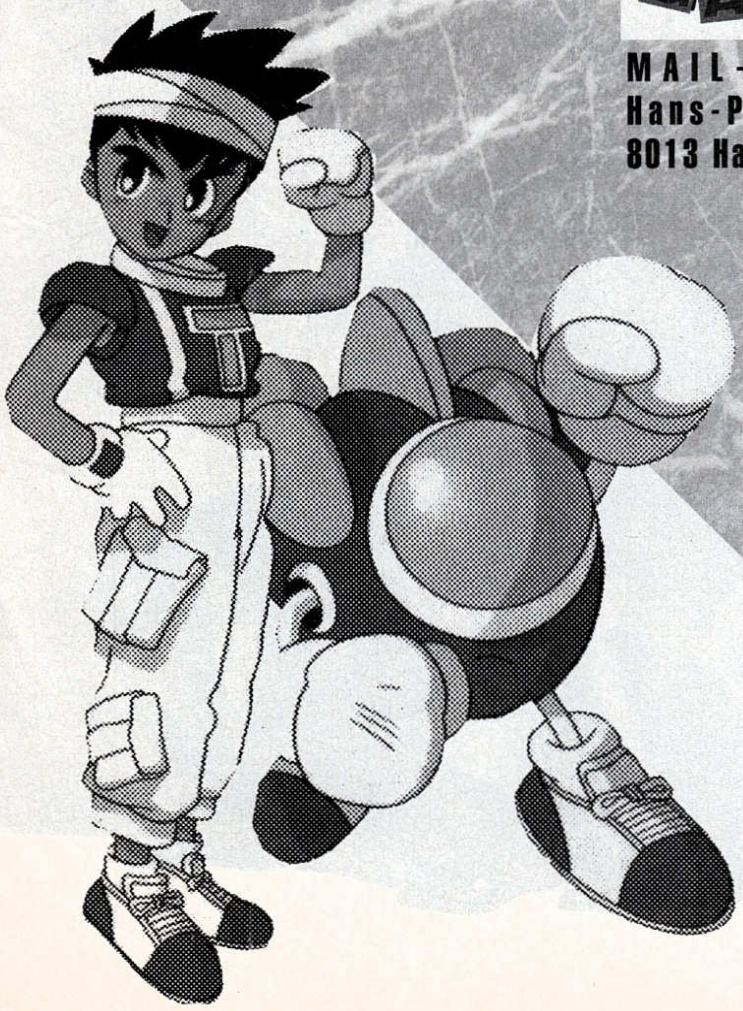
Es war einmal das Videospiel... – diese *MAIL-O-MANIA* führt Euch Rolf Haase durch seine verspielte Vergangenheit. Während unsere älteren Leser diversen Flashbacks und nostalgischen Erinnerungen verfallen, bietet der unkommentierte *Brief des Monats* den Jüngeren unter Euch einen extravaganten Tatsachen-Bericht der letzten 15 Jahre. Rolfs Entsoldung übernimmt Andreas Knauf.

BRIEF DES MONATS

AUS DEM LEBEN DES ROLF H.

Hosen mit meterweitem Schlag, die Rolling Stones dudeln "If you can't rock me" und meine Welt ist in Ordnung. Bis der Clan-Boss mit einem schwarzen Kasten nach Haus' kommt, was von Telespiel murmelt und mit 'nem Kabel rummacht – Dreher links und rechts. Die Glotze geht an. Staunen! Tennis (Pong) – ein kleines Viereck als Ball und ein Balken auf jeder Seite. Lupenreine Grafik; der Sound: TACK-TOCK-TACK...hi-hi-hi – stundenlang, tagelang, drei Jahre lang. Doch Weihnachten 1980 lag was Neues unterm Baum, Atari VCS 2600, das Beste was es gab – "Nee, nicht mehr nur so! Da kannste' neue Spiele kaufen, sogar in Farbe!". Autorennen, Weltraumgeballer. Es krachte hie und da. ZISCH, PIEP, KNALL – ohne Ende. 1981, meine Lehre ist aus. Ich habe einen korrekten Job und meine XT läuft gut. LCD-Taschenspiele tauchen auf, Computer werden erschwinglich. Bin auf Montage – Affe Donkey Kong und Klempner Mario machen den Menschen das Leben schwer, und Roxy Music klimpert "Avalon". Meine XT wird zur BMW. 1987 gibt's ein neues Zauberwort für mich: Nintendo-8-Bit. Bin verlobt und Montage ist out. 1988 – Legend of Zelda. Das Atari VCS landet auf dem Dachboden. 1990 – der Game Boy liegt neben mir am Krankenbett und die BMW im Graben. 1991 – im Laden an der Ecke VIDEO GAMES 1/91 gekauft; zur gleichen Zeit ein Sega Mega Drive. In den Spielhallen fallen mir die Sega-Geräte R-360 und Time Traveller auf. 1993 – ich denke an den Kauf einer neuen BMW. Ein Neo Geo kann ich mir nicht leisten, Super Nintendo schon eher. Träume von 32-, oder besser 64-Bit. Doch eins weiß ich ganz genau: Wenn ich jetzt auf den Dachboden gehe, bin ich dem Jahr 1978 ganz nahe. Und wenn ich die Schublade aufmache, geht's TACK-TOCK-TACK...hi-hi-hi!

Rolf Haase, Norden



Markt & Technik Verlag AG
Redaktion
VIDEO GAMES
MAIL-O-MANIA
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar / München

WÄSCHE-WECHSEL

Schaut Ihr Euch hin und wieder die Werbung im Fernsehen an? Wenn ja, dann habt Ihr bestimmt schon die Super-Nintendo-Werbung gesehen, wo einem jungen Mann ein Joypad in die Hand fliegt und er sich Terminator-mäßig verwandelt. Nun, zwischendurch zeigen sie in diesem Werbespot ein paar Spielszenen, unter denen sich auch ein *Street Fighter 2*-Ausschnitt befindet (Ken turnt mit einem eleganten Salto durch Hondas Badezim-

mer). Aber jetzt kommt's: Ist Euch schon mal aufgefallen, daß Ken eine schwarze anstatt eine rote Hose anhat? Was ist da los? Zuerst dachte ich, daß die Werbeagentur für die Aufnahmen amerikanische oder japanische Module verwendete. Aber das kann nicht sein, denn gleichzeitig räumt der *Super Probotector* unter den Bildschirm-Aliens auf. Da es dieses Modul nur unter den Titeln *Contra 3* oder *Super Contra* in Japan und Amerika gibt, und das Söldner-Sprite für die offiziellen Europaversionen zum Blechkumpel verweichlicht wurde, müßte in dem Werbestreifen neben dem metallenen *Super Probotector* auch ein deutsches *Street Fighter 2*-Modul über die Bildfläche flimmern. Aber warum (und vor allem wie) hat Ken dann die Hosen gewechselt? Habt Ihr vielleicht eine Antwort auf dieses bekloppte Rätsel? Bitte!

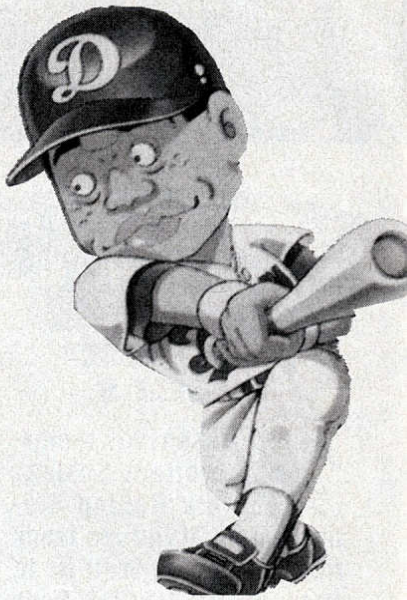
Carsten Grauel, Bad Orb

Wo hat Ken die schwarze Hose her? Selbst *Street Fighter 2*-Experte Andreas Knauf ist bei der heiklen Kleidungsordnung des amerikanischen Prügelprofis mit seinem Latein am Ende. Sollte jemand von Euch dem verfärbten Wäschestück auf der Spur sein, schickt Euer Beweisprotokoll bitte an uns – eine Veröffentlichung in der *MAIL-O-MANIA* ist Euch sicher.

GLÜCK GEHABT

Es ist nicht zu glauben – Eure Tests werden immer besser! Aber nicht nur die Tests, sondern Euer ganzes Heft putzt sich von Ausgabe zu Ausgabe immer mehr raus. Wer hätte gedacht, daß aus einem Sonderheft eine erfolgreiche, unabhängige Monatszeitschrift wird. Neben dem vielgehörtem Lob habe ich noch eine kleine Geschichte für Euch: "Es war einmal vor langer, langer Zeit (drei Tage) ein Mann namens Winnie Foster. Eines Mittags überraschte ihn der *Markt & Technik*-Vorstand bei seiner spärlichen Mahlzeit (eine Viertelscheibe dünngeschnittenes Vollkornbrot mit Sojaaufstrich, 150 ml Karottensaft – geschüttelt, nicht gerührt). Sein Chef sagte ihm, daß er eine eigene Zeitschrift bekommt; "Winnie Foster's Computer World". Winnie willigte ein. Aber dann kam der Schock: Die Zeitschrift floppte und Winnie Foster wurde Toilettenmann."

Sven Hoffmann, Trebur



Puh, da haben wir ja noch mal Glück gehabt! Fand sich ein Teil der *VIDEO GAMES*-Redaktion bereits mit dem sanitären Schicksal unseres renommierten Vorarbeiters ab, schaute der hoffnungsvolle Rest sich Deinen Brief noch mal genauer an. Und, siehe da, handelt es sich in Deiner "Fallstudie" nicht um unseren Forster, sondern einen ent-"r"-ten Anverwandten – der "echte" Winnie hat sich mittlerweile von dem WC-Schock erholt und erfreut sich bester Anstellung und Gesundheit. Abgesehen davon sind Toilettenfrau oder -mann harte und unangenehme Jobs, die heutzutage kaum noch jemand übernehmen will – wer verbringt schon gerne seine Arbeitszeit zwischen Kachelwänden und Domestosgeruch, um für drei klimpernde Groschen dankend mit dem Kopf zu nicken?!

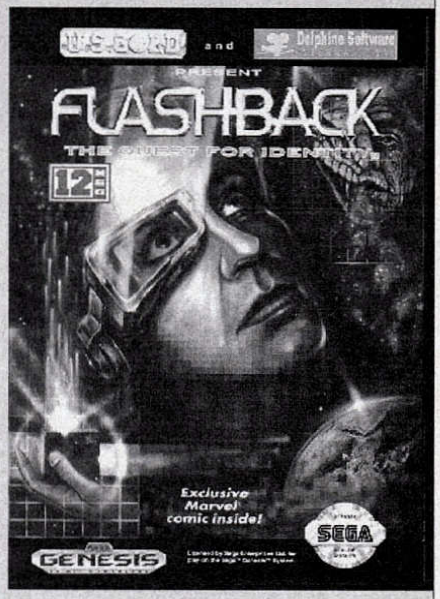
SEIT 1986 IHR SPEZIALVERSAND FÜR ALLE VIDEOSPIELE

SEGA MEGA DRIVE

NEUHEITEN:	
FLASHBACK DT	119,00
PGA Tour Golf 2 US	119,00
Another World DT	119,00
Shining Force US	a.A.
Cool Spot DT	119,00
Bubsy	a.A.
Tiny Toons DT	109,00
Adapter für RGB Spiele	a.A.
Neue CD´s eingetroffen !	
SONDERANGEBOTE:	
NHL Eishockey DT	79,00
Sokoban US	69,00
Arielle US	79,00
Jordan vs. Bird US	59,00
Super Off Road US	59,00
Risky Woods US	79,00
Arch Rivals Basketball US	59,00
Smash TV US	59,00
Verytex JP	49,00
Viele weitere Spiele lieferbar !	

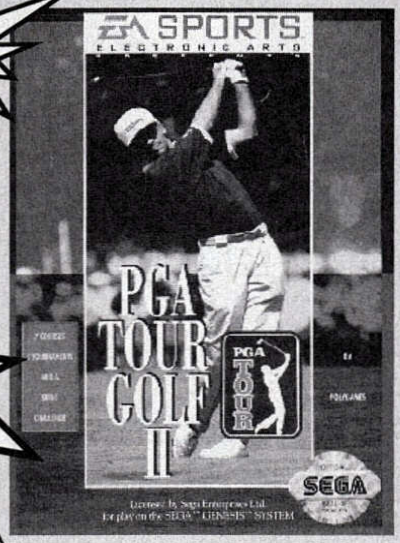
Die Super Nintendo 16 Bit Power. SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

NEUHEITEN:	
STARWING DT (Starfox)	129,00
Batman Returns US	129,00
F 15 Strike Eagle US	129,00
Tecmo Basketball	a.A.
Cybernator US	129,00
Super Turrican US	a.A.
Nigel Mansell	a.A.
Addams Family 2 US	129,00
Lost Vikings	a.A.
B.O.B. DT	129,00
Bulls vs Blazers DT	119,00
Bubsy	a.A.
Battletoads	a.A.
Terminator 2	a.A.
SONDERANGEBOTE:	
Universal-Adapter für alle Import Spiele	39,00
Joypad Pro DT	39,00
Phalanx US	89,00
Cluedo US	79,00
Monopoly US	79,00
Viele weitere Spiele lieferbar !	



NEU !

JETZT LIEFERBAR



ANDERE SYSTEME

TURBO GRAFX:	
Grundgerät Grafx RGB inkl. Spiel	199,00
NEO GEO NEUHEITEN:	
Sengoku 2	399,00
3 Count Bout Wrestling	399,00
PC CD-ROM NEUHEITEN:	
The 7th Guest US	129,00
Strike Commander CD	a.A.
Viele weitere CD´s lieferbar, z.B. Shareware, Grafik, Sound Windows, Erotik, Spiele usw.	
GAMEBOY NEUHEIT:	
Magic Quest Adv. DT	69,00

An- & Verkauf von gebrauchten Spielen nach Absprache
NUR unter Telefon: 05322 / 54435
Bestellannahme Mo. - Fr. von 18.00 - 21.00, Samstags 9.00 - 13.00 Uhr
NUR unter Telefon: 06404 / 1296 (nur Bestellannahme)

Wir führen alle Artikel für SEGA, NINTENDO, NEO GEO, TURBO DUO. Über 10000 Spiele am Lager. Blitzversand innerhalb 1 Tag. Lieferung in Sicherheitsverpackung per NN plus 10,00 DM Porto. Änderungen & Irrtümer vorbehalten. a.A.=auf Anfrage. Versionen: DT=DEUTSCH, US=ENGLISCH, JP=JAPANISCH. Keine Gewähr für Kompatibilitäten, bitte vor Bestellung erfragen.
Montags. - Freitags 9.00 - 18.00 Uhr: 05322 / 54081 & 54082 (Bestellung, Beratung, Anfragen)
ab 18.00 - 21.00 und Samstag 9.00 - 13.00 Uhr: 06404 / 1296 (nur Bestellannahme)

CWM COMPUTERVERSAND & -SHOP
Schmiedestraße 5 3388 Bad Harzburg
Telefon: 05322 / 54081-82 Fax: 50878

Ausschneiden & Einsenden
GUTSCHEIN
für aktuelle Preisliste (System angeben)
VG 06/93

INTERFACE RAT & TAT

Von defekten Joypads gestreßt, über unlösbare Anschlußprobleme erbost oder durch falsche Ratschläge genervt? Höchste Zeit, daß Ihr Euch an unseren Konsolen-Ratgeber wendet. Wer mehr von seinem Videospielsystem haben oder brennende Fragen stellen will, richtet seine Zuschriften an die Adresse rechts. Interessante Fragen drucken wir in diesem Forum ab.

NACHSCHLAG

Klaus Wolf, Geschäftsführer der Firma Wolfsoft, nimmt zu einem Leserbrief Stellung, der in Ausgabe 4/93 unter dem Titel "Vorsicht Hochspannung" abgedruckt wurde:

Video-Games-Leser Thomas Schmidt aus Stuttgart behauptet, unsere MAK-Konsolen seien nicht richtig geerdet, unsauber verarbeitet und ein einwandfreier Betrieb sei erst nach längerer Warmlaufphase möglich. Diese Behauptungen legen die Vermutung nahe, daß es sich bei seinem Gerät um einen schlechten Clone handelt. Mit unseren Original-Geräten treten solche Probleme jedenfalls nicht auf, außerdem bieten wir einen soliden Service, wie uns schon viele zufriedene Kunden bestätigt haben.

Klaus Wolf, Geschäftsführer

Weder die V1 noch die MAK haben eine TÜV- bzw. GS-Prüfung hinter sich, beide Geräte sind also Bastellösungen für Freaks. Daß Andreas Knauf bei der Beantwortung des Leserbriefs gleich das Konkurrenzprodukt erwähnt, ist zwar nicht ganz fair aber immerhin verständlich: Er hat die V1 mitentwickelt...

GAME BOY IN HIFI-STEREO?

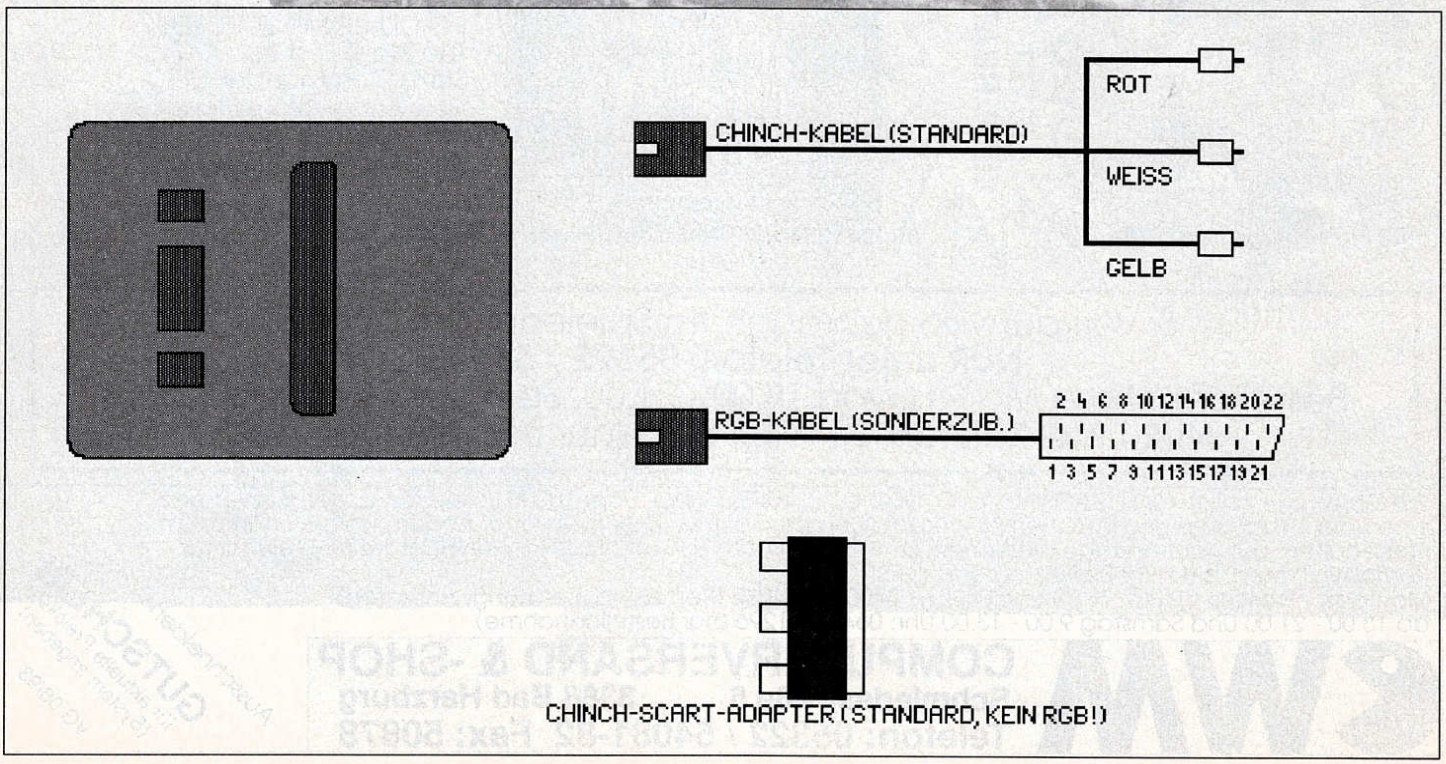
Ich höre die Sounds vom Game Boy sehr gerne, deshalb meine Frage: Ist es irgendwie möglich, meinen Game Boy an die Stereoanlage anzuschließen?

Daniel Thiele, Freudenberg

Ein Anschluß des Game Boys an die Anlage ist kein Problem. Du brauchst nur ein Kabel mit zwei Chinch-Steckern auf der einen und einem 3,5-Millimeter-Stereo-Klinkenstecker auf der anderen Seite (gibt's in jedem Radioladen). Da der Game Boy ab und zu auch Rechteck-Signale ausspuckt, solltest Du die Anlage jedoch nicht bis zum Anschlag aufreißen – das schont die Boxen.

ZOCKEN ZU FÜNFT

Wann erscheint der Fünf-Spieler-Adapter für das Super Nintendo in Deutschland? Wie teuer wird er sein?
Muß man sich die drei fehlenden Kontroller extra kaufen, oder liegen sie dem Adapter bei? Kommt Zelda-Link's Awakening auf



RATGEBER INTERFACE

dem Game Boy in deutscher Sprache?

René Obermüller, Herford

Einen offiziellen Termin für den Adapter gab's bis Redaktionsschluß noch nicht – vermutlich wird bis dahin der Herbst ins Land ziehen. Importeure haben das Zubehör jedoch schon auf Lager. Als Import kostet er zwischen 70 und 80 Mark. Bei uns wird der Fünf-Spieler-Adapter höchstwahrscheinlich über Nintendo direkt zu beziehen sein. Denkbar ist er auch als Beigabe zu Mehr-Spieler-Modulen (Hudson plant die Auslieferung von *Super Bomberman* mit Adapter). Die Kontroller werden sicherlich nicht zum Set gehören, Ihr müßt sie wohl nachkaufen (passable Joypads wurden schon für 30 Mark gesichtet).

Es gibt zwar noch keine offiziellen Statements, nach dem großen Erfolg von *Zelda 3* wird die Game-Boy-Version sicher auch übersetzt. Das kann allerdings noch bis Weihnachten dauern.

ANSCHLUSS HALTEN!

Da anscheinend immer noch nicht alle das Anschlußprinzip des Super Nintendo durchschaut haben, probier ich's diesmal mit einer Zeichnung. Dazu das wichtigste nochmal in Kürze: Jeder Monitor (nicht jeder Fernseher) sollte RGB-tauglich sein. Im Zweifelsfall (vor allem bei Fernsehern) fragt bitte bei einem Fernsehhändler nach. Für soundbesessene Bastler: Organisiert Euch ein ordinäres Chinch-Kabel und zwickt an einem Ende beide Stecker ab. Öffnet den Scart-Stecker (geht auch ohne Gewalt) des RGB-Kabels und lötet die offenen Enden des Chinch-Kabels an die entsprechenden Pins am Scart-Stecker: Pin 2 und 6 sind Tonkanäle, Pin 4 ist Masse.

Und nochmal für sehgeschädigte Taubstumme: Über den serienmäßigen Chinch-Scart-Adapter kommt kein RGB-Signal! Ich hoffe, alle Klarheiten sind jetzt restlos beseitigt – das nächste Mal helfen wir dann den Mega-Drive-Besitzern auf die Sprünge.

Markt & Technik Verlag AG

Redaktion

VIDEO GAMES

Hans-Pinsel-Str. 2

8013 Haar / München

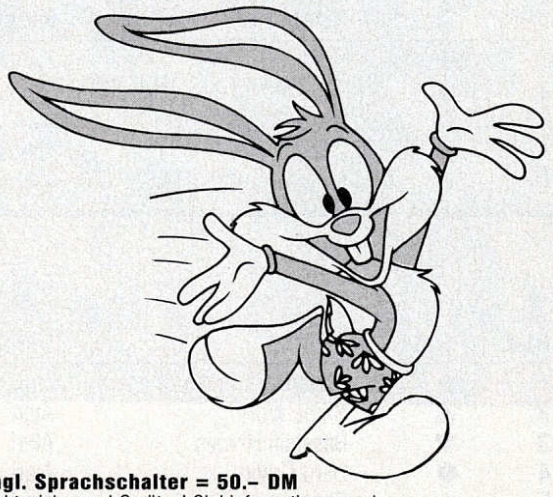
TOP-4 VIDEOGAMES

0711-262409

VERSAND + LADEN

HACKSTR. 30 7000 STUTTGART 1

SUPER NINTENDO		MEGADRIVE	
Race Drivin (US)	69.–	Alien Storm (JP)	39.–
Chibi Chara (JP)	69.–	Phelios (JP)	39.–
Barts Nightmare (US)	89.–	Ghost & Ghouls (JP)	49.–
Robocop 3 (US)	99.–	Crack Down (DT)	59.–
California Games 2 (US)	109.–	Forgotten Worlds (DT)	59.–
Lethal Weapon (US)	109.–	World Cup 90 (DT)	59.–
Valis 4 (US)	129.–	Cadash (US)	59.–
Adams Family 2 (US)	129.–	Death Duel (US)	69.–
Super Conflict (US)	139.–	Alisia Dragoon (US)	69.–
Tecmo NBA (US)	149.–	J. B. D. Boxing (DT)	69.–
Toys (US)	149.–	Batman Returns (DT)	89.–
Wayne's World (US)	139.–	Shining Force (US)	a.A.
Tom & Jerry (US)	139.–	Flintstones (US)	119.–
Super Strike Eagle (US)	149.–	Splatterhouse 3 (JP)	129.–
Nigel Mansell GP (JP)	159.–	American Gladiators (US)	119.–
Dragon Ball Z (JP)	159.–	Humans (US)	119.–
Ultima 6 (US)	a.A.	Fatal Fury (US)	139.–
Monsters (US)	a.A.	Cyborg Justice (US)	119.–
Shadow Run (US)	a.A.	Outrun 2019 (US)	119.–



TURBO DUO + NEO GEO SPIELE LIEFERBAR! MEGADRIVE Umbau 50/60 Hz, Jap. & Engl. Sprachschalter = 50.– DM

Besucht unser Ladengeschäft, wir haben eine riesige Auswahl an neuen Games. Ankauf von Gebrauchtspielen und Geräten! Clubinformationen und Preisliste gegen frankierten Rückumschlag (1.–)! Clubmagazin 5-Star, 80 Seiten, 60 Tests! Probeexemplar gegen 8.– DM inkl. Porto (8 x 1.– DM Briefmarken)

HIGH SCORES CHARTS

Die U.S.-Charts entstammen der Electronic Gaming Monthly, die britische Hitparade wurde der CTW entnommen (erstellt von Gallup). Die systemspezifischen Top-5 errechnen sich aus Euren Mitmachkarten. In den Video-Games-Charts findet Ihr die besten Spiele aus den letzten sechs Monaten.

VIDEO GAMES

Platz	Spielspaß	Titel	System
1	90	Jimmy Connors Pro Tennis	Super Nintendo
2	90	Parodius	Super Nintendo
3	89	Super Mario Land 2	Game Boy
4	88	NHLPA Hockey	Super Nintendo
5	86	Hardball 3	Mega Drive
6	86	Tiny Toons Adventures	Mega Drive
7	86	Super Tiny Toons	Super Nintendo
8	86	Actraiser	Super Nintendo
9	85	King Arthur's World	Super Nintendo
10	85	Sim City	Super Nintendo

Game Gear

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Sonic 2	Sega
2	▲	Castle of Illusion	Sega
3	▲	Lucky Dime Capers	Sega
4	▼	Alien 3	Flying Edge
5	▲	Sonic	Sega

Game Boy

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Super Mario Land 2	Nintendo
2	▲	F-15 Strike Eagle 2	Microprose
3	▼	Tiny Toons	Konami
4	▲	Parodius	Konami
5	▲	Final Fantasy Legend 2	Square

Master System

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Sonic 2	Sega
2	●	Castle of Illusion	Sega
3	▲	Sonic	Sega
4	▲	Asterix	Sega
5	▼	Alien 3	Flying Edge

NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Super Mario Bros. 3	Nintendo
2	●	Probotector 2	Konami
3	▲	Tiny Toons	Konami
4	▲	Zelda 2	Nintendo
5	▲	WWF Steel Cage Challenge	Acclaim

Mega Drive

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	▲	Tiny Toons	Konami
2	▲	World of Illusion	Sega
3	▼	Sonic 2	Sega
4	●	Streets of Rage 2	Sega
5	▼	NHLPA Hockey	Electronic Arts

Super Nintendo

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Super Mario Kart	Nintendo
2	●	Streetfighter 2	Capcom
3	●	Super Star Wars	JVC
4	▲	Zelda 3	Nintendo
5	▲	Magical Quest	Capcom

USA

Platz	Spielspaß	Titel	System
1	---	Tecmo Super Bowl	NES
2	90	Streetfighter 2	Super Nintendo
3	88	Tetris	NES
4	89	Super Mario Land 2	Game Boy
5	84	John Madden '93	Mega Drive

Lynx

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	●	Shadow of the Beast	Atari
2	▲	Slime World	Atari
3	▼	Baseball Heroes	Atari
4	●	Hard Drivin'	Atari
5	▲	Shanghai	Atari

England

Platz	Spielspaß	Titel	System
1	91	Super Mario Kart	Super Nintendo
2	---	PGA Tour Golf 2	Mega Drive
3	72	Ecco	Mega Drive
4	82	Desert Strike	Super Nintendo
5	78	Streets of Rage 2	Mega Drive

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	31,33
aRJay Games	80
Baier Videospiele	73
Brachtendorf Spieleversand	21
Chaud-Soft	73
CO-SA	21
ComCon	95
CPS Heidak	6/7
CWM	51
Dataflash	3. US
Double Trouble	119
Dynatex	41
Fanatic Games	95
Fandango	74
Forster Video-Spieleversand	59
Funware	97
Future Soft	19
Galaxy	15
Game Express	117
Game Island	21
Game Shop am Feuersee	15
Game Station	104
Game Syndicat	35
Gamecourier Versand	121
Gamestore	103
Gnadenlos	46
High Score Games	109
Jump'n Run	67
King Games	119
Konami	23, 4. US
Theo Kranz Versand	77
Magic Box	121
Mann Software Discount	65, 79
Markt & Technik Buchverlag	123
Maro	17
Mega Trade	69
Mitsui	2. US, 29, 85, 89
MK Computer	95
New Point Computer	19
Nintendo	10/11
O.I.T. Versand	62
Play Me rent a game	59
Raguzi	110
RTB	19
Solar Games	103
Top 4	53
Toys 'R' us	43
Traumfabrik	57
TV Games	73
Videogame Center	104
Wolfsoft	104
Zapp-Games	103

Der Schweizauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Fa. Freetime, CH-9053 Teufen und der Fa. Game Line, CH-8200 Schaffhausen, bei.

Impressum

Chefredaktion: Hartmut Ulrich (hu) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Martin Gaksch (mg)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Winnie Forster (wi)
Redaktion: Michael Paul (pa), Jan Barysch (jb),Frank Heukemes (fh)
Andreas Knauf (ak), Manfred Neumayer (mn)
Freie Mitarbeiter: Stephan Englhart, Agentur 5 Star, Editorial Services (Chr. Bornemühl)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Sekretariatsassistenz: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Susanne Bübl, Andrea Danzer, Conny Pflanzer
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer, Dorothea Voss
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel: Sega/ U.S. Gold

Anzeigenverkauf: Hannelore Schmidt (152)
Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-46371946

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 3 vom 1. Januar 1993
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, W-8057 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
Verkaufspreis: DM 4,90
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 49,85
Jahresabonnement Ausland: DM 64,20 (Luftpost auf Anfrage)
Einzelheftbestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ,Postfach 140220;8000 München 5

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice
Postfach 1163
W-7107 Neckarsulm,
Tel.: 07132/385-263, Telefax: 07132/6563
Einzelheft: DM 4,90
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 49,85
(inkl. MWST, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 64,20
(Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg,Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 420,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14,
CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131,
Jahresabonnementpreis: sFr. 54,-

Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnementpreis: öS 420,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnementpreis: sFr. 54,-
Zuschläge für Luftpostsendungen in Ländergruppe 1 (z.B. USA) um DM 35,., in Ländergruppe 2 (z.B. Hongkong) um DM 50,-, in Ländergruppe 3 (z.B. Azstralien) um DM 65,-
Leitung Technik: Wolfgang Meyer (887)
Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Urheberrecht: Alle in VIDEO GAMES erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232.

© 1992/93 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz:
Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Familie Otmar und Karin Weber, München; Familie Carl-Franz und Jutta von Quadt, Baldham; Aufsichtsrat; Wilhelm Kister (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Heinrich Hugendubel, Dr. Erich Schmitt,

INTERFACE TIPS & TRICKS

Des Rätsels Lösung

Komplizierte Rollen-, Action- oder Geschicklichkeitsspiele sind kein Problem für unsere Spiele-Experten: In dieser Rubrik melden sich die Cracks zu Wort und begleiten Euch durch die gefährlichsten Abenteuer...

Das war's! Mit dieser Ausgabe liefere ich meine letzte Tips & Tricks-Rubrik ab. Im nächsten Heft betreut unser neuer Redakteur Frank die Tips & Tricks-Seiten. Ich hoffe, Ihr deckt Frank künftig ebenso fleißig wie mich mit tollem Material ein.

A. Jnauf

Streets of Rage 2 (Mega Drive)

Level 1
Jack:
Geht von oben an Jack heran und überwältigt ihn mit Body Slams und Schulterwürfen. Zückt er sein Messer, springt Ihr.
Electra:
Electra springt und schlägt mit Ihrer Peitsche. Nähert Euch nicht von vorne oder hinten, sonst trifft sie. Auch hier kommt Ihr mit Body Slams und Schulterwürfen weiter.
1. Endgegner, Barbon:
Bleibt im vorderen Drittel und verkloppt seine Gehilfen. Barbon hat Angst vor Euren Sprungkicks. Wenn er sich nähert, attackiert Ihr ihn mit Dragon Wing oder Uppercut. Geht auf keinen Fall zu nahe heran.
Level 2
Vor dem Truck:
Vernichtet Blade mit dem Rohr, zerschlagt die Tonnen und nehmt den Inhalt, bevor Ihr den letzten Feind vermöbelt.
Im Truck:
Hakuyo
Geht von oben oder unten heran und beseitigt ihn mit Body Slams oder Kniekicks.
2. Endgegner, Jet:
Brecht zuerst den Gehilfen das Genick. Achtet auf Euren und auf seinen Schatten am Boden. Sind beide auf einer Linie, kommt er im Tiefflug auf Euch zu – jetzt greift Ihr im Sprung an. Wenn er seine Düsen unter die Arme nimmt und aufsteigt, weicht Ihr nach oben oder unten aus.
Stage 3
Suzaku:
Geht von oben oder unten heran und beseitigt ihn mit Body Slams oder Kniekicks.
Hanzou:
Ihn fegt Ihr mit dem großen Uppercut zur Seite. Wer sich dabei nicht vorsieht, wird als Wurfgeschoß benutzt.
Beand:
Geht von oben an Beand heran und überwältigt ihn mit Body Slams und Schulterwürfen. Zückt er sein Messer, dann springt Ihr.
Im Alien-Haus:
Da die blauen Eier nach dem Aufschlagen explodieren, müßt Ihr sofort auf die Seite springen.
Delerits:
Vernichtet zuerst die Gehilfen und geht so lange weiter, bis Delerits seinen Hals ausstreckt. Kommt sein unsympathischer Kopf auf Euch zu, springt Ihr ihn an. Habt Ihr den erledigt, geht Ihr auf Höhe seiner Halsöffnung gerade nach unten. Am Rand findet Ihr ein gut verstecktes Extraleben.
Ryoohin:
Springt, um ihm das Schwert abzunehmen und fegt ihn mit dem Uppercut zur Seite. Geht noch nicht weiter, sonst bekommt Ihr es mit zwei schweren Gegnern zu tun.
3. Endgegner, Zamba
Wenn sich Zamba am Boden befindet, springt Ihr, wenn Zamba selbst springt oder auf Euch zukommt, reagiert Ihr mit einem starken Uppercut. Damit besiegt Ihr ihn.

WIE LÄUFT'S

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:
1. Karten und Zeichnung, die nicht mit **schwarzen Stift auf weißes Papier (weder kariert noch liniert)** gezeichnet sind, können wir aus technischen Gründen nicht verwenden. Auch bei farbigen Karten gibt's Probleme beim Einlesen in unsere mürrische Computeranlage.
2. Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Konto-Nummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt.
3. Wenn Ihr einen IBM-kompatiblen PC besitzt, schickt uns Eure Tips bitte auf **Diskette**. Möglichst im Word-Format.
4. Tips, die bereits irgendwo abgedruckt wurden, wandern in den Papierkorb. Macht Euch nicht die Mühe, in älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES*, Konkurrenzblättern oder sonstwo abzuschreiben.
5. Tips und Lösungshilfen zu *Mario*- oder *Megaman*-Spielen sind "out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *Sonic* und *Mickey Mouse* sind wir bestens eingedeckt.
6. Die Belohnung: Für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark**!
Unsere Adresse:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Stichwort: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

030 694 60 43 DIE TRAUMFABRIK 030 694 48 62

11 - 19 h Versandtelefon - Sammelnummer

SPIELE GmbH

040 490 83 94 11 - 18.30 h Ladentelefon

069 ??? ?? ?? kein Versand

	GB	GG	MD	CD	SNES	N
Abrams Battletank us	-	-	119,95	-	-	-
ACTION REPLAY PRO d	109,95	109,95	149,95	-	149,95	-
Actraiser dt	-	-	-	-	139,95	-
ADAPTER f. us/jp Spiele	-	-	49,95	-	49,95	-
Addams Family 2 us	69,95*	-	-	-	139,95	-
Adventure Island 2 us	69,95	-	-	-	i.V.	-
Alien 3 dt	69,95	84,95	119,95	i.V.	139,95*	-
Aerobiz us	-	-	149,95*	-	149,95	-
Another World dt	-	-	129,95*	i.V.	139,95	-
Art of Fighting 1 us	-	-	i.V.	-	i.V.	429,95
Axelay dt	-	-	-	-	139,95	-
Baseball Stars 2 dt	-	-	i.V.	-	i.V.	349,95
Batman 2 dt-us	69,95	84,95	119,95	139,95	139,95*	-
Battletoads us	69,95	i.V.	119,95	-	149,95*	-
Best of the Best us	69,95	i.V.	129,95*	-	139,95	-

Star Fox FX

Fliegen wie auf nem 386er ??? Neidvoll mußten SNES-Besitzer bisher in Richtung PC schielen. Damit isses jetzt, dank Super-FX-Chip, vorbei. Noch dieses Jahr erscheinen, laut Big N, weitere FX-Games...

SNES us 159,95

Bio Metal jp	-	-	-	-	199,95	-
Bonks Adventure us	69,95	-	-	-	i.V.	-
Boxxle 2 us	69,95	-	-	-	139,95*	-
Bubsy us	-	-	119,95*	-	139,95*	-
Buck Rogers us	-	-	129,95	-	i.V.	-
Castlevania dt	69,95	-	-	-	129,95	-
Championship Pro Am us	-	-	119,95	-	139,95*	-
Chester Cheetha us	-	-	119,95*	-	139,95	-
Chuck Rock dt	69,95*	79,95	119,95	124,95	139,95	-
Cobra Command us	-	-	-	139,95	-	-
Congos Caper us	i.V.	-	i.V.	-	139,95	-
Cybernator dt	-	-	-	-	139,95*	-
Desert Strike us-dt	-	-	149,95	-	129,95	-
Dracula us	-	i.V.	129,95*	139,95*	139,95*	-
Dragons Fury us-jp	-	-	99,95	-	159,95	-

jp = japanisch , us = amerikanisch
dt = deutsche Version

	GB	GG	MD	CD	SNES	N
Dungeonmaster us	-	-	-	139,95*	149,95*	-
Dynablaster/Bomberm. u	69,95	-	-	-	139,95*	-
E. Holyfield Boxing dt	-	89,95	119,95	-	-	-
Ecco the Dolphin dt	-	79,95*	119,95	i.V.	-	-
Empire Strikes Back us	69,95	-	-	-	i.V.	-
European Club Soccer dt	-	-	119,95	-	-	-
Evo us	-	-	-	-	139,95*	-
F-15 Strike Eagle us	69,95*	-	129,95*	-	149,95	-
Faceball 2000 us	69,95	i.V.	119,95*	-	139,95	-
Fatal Fury 1 us	-	-	139,95	-	139,95	349,95
Fatal Fury 2 dt	-	-	i.V.	-	i.V.	429,95
Fin. Fantasy 1 us	84,95	-	-	-	-	-
Fin. Fantasy 2 us	84,95	-	-	-	149,95	-
Final Fantasy Adventure u	84,95	-	-	-	i.V.	-
Fin. Fantasy Myst. Quest u	-	-	-	-	109,95	-
Final Fight 1 us	-	-	119,95*	129,95*	139,95	-
Flashback dt-us	-	-	119,95	-	139,95*	-
Flintstones us	69,95	i.V.	119,95	-	139,95*	-
F-Zero dt	-	-	-	-	109,95	-
GAME BOY + Tetris dt	149,95	-	-	-	-	-
GAME GEAR + Sonic + Netzt.	324,95	-	-	-	-	-
Games Winter Ch. us	-	-	119,95	-	-	-
Games Summer Ch. us	-	-	119,95*	-	i.V.	-
Gods dt	i.V.	i.V.	119,95*	-	149,95	-
Grandslam dt	-	-	109,95	-	-	-
Hardball 3 us	-	-	129,95	-	i.V.	-
Hook us	69,95	-	-	134,95	139,95	-
Humans us	69,95	i.V.	129,95	-	139,95*	-
Inindo us	-	-	149,95*	-	149,95	-
James Bond us	-	-	119,95	-	i.V.	-
Jimmy Conors Tennis dt	69,95*	i.V.	i.V.	-	139,95	-
Joe & Mac us	69,95	-	-	-	139,95	-
Joe Montana Football 3 us	-	79,95	129,95	139,95*	-	-
John Madden Football 93 d	-	-	119,95	i.V.	129,95	-
JOYPAD dt	-	-	49,95	-	49,95	159,95
JOYBOARD Streetfighter (Capcom)			-	-	179,95	-
Jungle Strike us	-	-	139,95*	-	i.V.	-
King Athurs World dt	-	-	-	-	149,95	-
King of Monsters 1 dt	-	-	119,95*	-	139,95	299,95

Über 5000 lieferbare Spiele

	GB	GG	MD	CD	SNES	N
King of Monsters 2 dt	-	-	i.V.	-	i.V.	349,95
Kingdom Crusade us	79,95*	-	-	-	i.V.	-
Kings Quest 5 us	-	-	-	139,95*	-	-
LHX Attack Chopper us	-	-	129,95	-	-	-
Landstalker us	-	-	139,95*	-	-	-
Last Resort dt	-	-	-	-	-	349,95
Leaderboard Golf dt	-	79,95	109,95	-	-	-
Lemmings 1 dt	79,95	69,95	119,95	-	149,95	-
Looney Tunes us	69,95	-	-	-	i.V.	-
Lost Vikings us	i.V.	i.V.	119,95*	-	139,95*	-
MVP Football us	-	-	-	-	149,95*	-
Master of Monsters us	-	-	149,95	-	i.V.	-
Mech Warrior us	-	-	-	-	149,95*	-
Mega lo Mania us	-	-	129,95*	-	i.V.	-
Mega Man 3 us	69,95	-	-	-	i.V.	-

Super Turrican

Der Klassiker ist zurück , diesmal allerdings komplett überarbeitet für die Konsolentechnologie: Gigantische Grafik, Tonnen von Feinden und Extrawaffen sowie der grandiose Donner-Dolby-Surround- Soundtrack.

SNES 139,95* MD i.V.

Mickeys Magical Quest dt	-	-	-	-	129,95	-
Mickeys World of... dt	-	84,95*	99,95	-	-	-
Might & Magic 2 us	-	-	?????	-	149,95*	-
Monacco Grand Prix 2 dt	-	79,95	119,95	-	-	-
Monkey Island 1 us	-	-	-	139,95*	-	-
Monopoly us	?????	i.V.	129,95	-	139,95	-
Muhammed Ali Box. us	-	89,95*	129,95	-	-	-
Mutant League Football us	-	-	119,95*	-	i.V.	-
NCAA Basketball dt	-	-	-	-	129,95*	-
NBO GEO Pal o. RGB	-	-	-	-	-	749,95
NEO GEO GOLD Pal o. RGB + 2 Joyboards + Fatal Fury 2						1299,-
NHLPA Hockey 93 dt	-	-	119,95	-	139,95	-
Night Trap us	-	-	-	139,95	-	-
Ninja Commando dt	-	-	-	-	-	349,95
Nobunagas Ambition us	84,95	-	-	-	-	-

Berlins allergrößtes Lager

!!! Händleranfragen erwünscht !!!

1000 Berlin 61
Mittenwalder Str. 47
100m vom U-Bahnhof Gneisenaustraße
Versandzentrale und Softwaretempel

2000 Hamburg 20
Osterstr. 50
300m vom U-Bahnhof Osterstraße
Softwaretempel

6000 Frankfurt
Adresse bitte telefonisch in der Berliner Zentrale oder Hamburger Filiale erfragen
Softwaretempel

Deutschlands größter Shop für Video- und Computergames
Mit wirklich himmlischen Preisen und göttlichem Service

Himmlische Shops auch in Eurer Nähe ?? Wir suchen Geschäftspartner , Filialleiter und Räumlichkeiten in allen deutschen Großstädten. Habt Ihr Interesse in einem erstklassigen Team zu arbeiten, wendet Euch bitten an o.g. Adresse. Anfragen werden diskret behandelt

030/6944156 Info-Anrufbeantworter

030/6944256 Fax-Line

	GB	GG	MD	CD	SNES	N
Olympic Gold dt	-	79,95	119,95	-	-	-
PGA Golf 1 dt	-	-	119,95	-	139,95	-
PGA Golf 2 dt	-	-	119,95	-	i.V.	-
Parodius dt	69,95	-	-	-	129,95	-
Phantasy Star 2 us	-	i.V.	149,95	-	-	-
Phantasy Star 3 us	-	-	129,95	-	-	-
Pilot Wings dt	-	-	-	-	109,95	-
Pirates Gold us	-	-	129,95*	-	i.V.	-
Pocky & Rocky us	-	-	-	-	139,95*	-
Polterguy us	-	-	129,95*	-	i.V.	-
Populous 1 dt	79,95	i.V.	-	-	149,95	-
Populuos 2 us-jp	-	-	129,95*	-	159,95*	-
Powermonger us	-	-	109,95	-	139,95*	-
Predator 2 us	-	-	129,95	-	i.V.	-
Prince of Persia dt	69,95	79,95	i.V.	134,95*	139,95	-

Dracula

Nach dem grandiosen Film folgt unweigerlich die Versoftung der blutsaugenden Story. Das SEGA-CD wird zuerst bedacht. CD-Special sind die dabei verwendeten minutenlangen Filmsequenzen, lecker.....

GG i.V. MD 129,95* CD 139,95* SNES 139,95*

Railroad Tycoon us	-	-	i.V.	-	149,95*	-
Rampart us-dt	79,95*	79,95	109,95	-	139,95	-
Rise of the Dragon us	-	-	-	139,95*	-	-
Risky Woods us	-	-	119,95	-	i.V.	-
Road Avenger us	-	-	-	134,95	-	-
Road Rash 2 us	-	-	99,95	-	i.V.	-
Road Runner dt	-	-	i.V.	-	149,95	-
R. Clemens Baseball us	69,95	-	129,95*	-	139,95	-
Rolans Curse 2 us	79,95	-	-	-	i.V.	-
Rolo to the Rescue us	-	-	119,95	-	i.V.	-
Rom. of 3 Kingdoms 2 us	-	-	149,95	-	149,95	-
SEGA MAGNUM SET inc. 4 Spiele dt			369,95	-	-	-
SEGA CD-ROM inc 7 CD's us			-	799,95	-	-
SNES + Mario + 1 Joypad dt			-	-	299,95	-
SNES + 1 Joypad dt			-	-	199,95	-

Heute bestellt Gestern geliefert ?!

	GB	GG	MD	CD	SNES	N
SNES 60 Hz + 1 Joypad us	-	-	-	-	349,95	-
Sengoku 2 dt	-	-	-	-	-	449,95
Sewer Shark us	-	-	-	139,95	-	-
Shadowrun us	-	-	-	-	149,95*	-
Shanghai us	69,95	-	119,95*	-	139,95	-
Shining in the Darkness dt	-	-	139,95	-	-	-
Shining Force us	-	-	149,95*	-	-	-
Shinobi 2 dt	-	89,95	99,95*	-	-	-
Sim City dt	-	-	-	-	109,95	-
Sim Earth us	-	-	-	i.V.	149,95	-
Sonic 2 dt	-	79,95	99,95	-	-	-
Sorcerers Kingdom us	-	-	129,95*	-	-	-
Soul Blazer us	-	-	-	-	139,95	-
Space Cadet Adv. us	69,95*	-	-	-	-	-
Speedball 2 dt	69,95	-	109,95	-	i.V.	-
Sport Talk Baseball us	-	-	139,95	i.V.	-	-
Starflight 1 us	-	-	139,95	-	-	-
Starfox dt	-	-	-	-	139,95*	-
Starhawk us	69,95	-	-	-	-	-
Star Trek Next Gener. us	79,95*	-	-	i.V.	i.V.	-
Steel Talons us	-	-	119,95	-	-	-
Streetfighter 2 dt	-	-	i.V.	i.V.	109,95	-
Streets of Rage 1 dt	-	84,95	109,95	-	-	-
Streets of Rage 2 dt	-	-	99,95	-	-	-
Super Aleste us	-	89,95	119,95	139,95	199,95	-
Super Battletank us	-	-	129,95	-	139,95	-
Super Conflict us	-	-	-	-	149,95	-
Super Mario Kart 1 dt	-	-	-	-	109,95	-
Super Mario Land 1 dt	69,95	-	-	-	139,95	-
Super Mario Land 2 dt	69,95	-	-	-	i.V.	-
Super Ninja Boy 2 us	69,95*	-	-	-	139,95*	-
Super Off Road dt	69,95	84,95*	119,95*	-	149,95	-
Super Probotector dt	69,95	-	-	-	129,95	-
Super Side Kick dt	-	-	i.V.	-	i.V.	399,95
Super Star Wars dt	79,95	-	-	-	149,95	-
Super Turrican us	69,95	-	i.V.	-	139,95*	-
Sword of Hope 1 us	79,95	-	-	-	i.V.	-
Syvalion us	-	-	-	-	139,95*	-
Tazmania dt-us	i.V.	89,95	119,95	-	139,95*	-

Software zum Anfassen

	GB	GG	MD	CD	SNES	N
Tecmo NBA Basketball us	69,95	-	-	-	149,95	-
Terminator 2 us-dt	69,95	89,95	129,95	139,95*	139,95	-
Thunderforce 4 dt	-	-	119,95	-	-	-
Time Gail us	-	-	-	129,95*	-	-
Tiny Toons 1 dt	69,95	-	119,95	-	139,95	-
Toki dt	-	-	109,95	-	i.V.	-
Tom & Jerry us	69,95*	i.V.	119,95*	-	139,95	-
Toys us	-	-	i.V.	-	139,95	-
Track & Field dt	69,95	-	-	-	i.V.	-
Trodllers us	i.V.	-	i.V.	-	139,95*	-
Turtles dt	69,95	-	109,95	-	129,95	-
Twin B dt	-	-	-	-	179,95*	-
Ultima - Quest... us	84,95*	-	-	-	-	-
Ultima - Runes... us	79,95	-	-	-	-	-
Ultima 6 us	-	-	-	-	149,95*	-

Pirates Gold

Dieser Klassiker legte vor Jahren fast die ganze Computerwelt lahm . In Bälde soll es die grafisch, soundtechnisch und inhaltlich aufgebohrten Konsolenversionen geben. Vorsicht Droge, macht extrem süchtig...

SNES i.V. MD 129,95*

Uncharted Waters us	-	-	149,95	-	149,95	-
Viewpoint dt	-	-	-	-	i.V.	699,95
Warriors of Et. Sun dt	-	-	139,95	-	-	-
Warsong 1 us	-	-	129,95	-	-	-
Willy Beamish us	-	-	-	139,95	-	-
Wing Commander 1 dt	-	-	i.V.	i.V.	149,95	-
Wings 2 us	-	-	i.V.	-	139,95	-
Wizardry us	84,95*	-	-	-	149,95*	-
Wonderboy 2 dt	-	84,95	-	-	-	-
World Heroes 1 dt	-	-	i.V.	-	i.V.	399,95
WWF Wrestlemania 1 dt	69,95	-	119,95	139,95*	149,95	429,95*
WWF Wrestlemania 2 dt	69,95	-	i.V.	-	i.V.	-
X-Men us	-	-	119,95	-	-	-
Yoshies Cookie us	69,95*	-	-	-	139,95*	-
Zelda us-dt	89,95*	-	-	-	109,95	-

Himmmmmmlische Läden

Alle Preise verstehen sich als Versandpreise! Ladenpreise variieren, Ladenverkauf ist leider mit höheren Kosten verbunden. Wir hoffen auf Euer Verständnis. Irrtümer und Preisänderungen sind vorbehalten. Die Preise sind gültig, solange unser Vorrat reicht. Bis 100 DM Bestellwert berechnen wir 10,50 DM Versandkosten , bis 200 DM: 6,50 DM , bis 300 DM: 4,50 DM , bis 400 DM: 2,50 DM , darüber ist der ganze Spaß umsonst. Express kostet 8,00 DM mehr, Sicherheitskarton + 3 DM, Diskettentest + 3 DM. Bei Vorkasse -50% Versandkosten, ab 200 DM Versandkostenfrei. Wir gewähren auf SOFTWARE ein HALBES JAHR GARANTIE. Auf dt. SEGA-, NINTENDO-, SOUNDBLASTER-, LYNX- und NEO GEO-Produkte 1 JAHR GARANTIE. Unser Anrufbeantworter ist, wenn wir mal nicht da sind , für Euch geschaltet. Quält Euch der Wissensdurst besonders , versucht's auch außerhalb der Zeiten oder am Wochenende. Mit Sternchen gekennzeichnete Games waren trotz div. Termine bei Anzeigenschluß (26.04.) noch nicht lieferbar, sind aber inzwischen oft eingetroffen (wenn die Hersteller z. Abwechslung pünktlich liefern). Seid Ihr in Berlin, Hamburg o. Frankfurt, besucht bitte unsere Ladengeschäfte. Es gelten die AGB der Traumfabrik.

Level 4
Ko-Shu:
Geht von oben oder unten heran und beseitigt ihn mit Body Slams oder Kniekicks.
Metal M.:
Metal M. springt und schlägt mit Ihrer Peitsche. Nähert Euch nicht von vorne oder hinten, sonst trifft sie Euch. Auch hier kommt Ihr mit Body Slams und Schulterwürfen weiter.
Big Ben:
Wenn er zum Sprung ansetzt oder gerade landet, besiegt Ihr ihn mit Uppercut oder Sprungkick. Erwischt Ihr ihn am Boden, setzen ihm Body Slams und Schulterwürfe zu. Weicht nach unten aus, wenn er mit Feuerfahne auf Euch zuhechtet.
Im Lift:
Achtet auf die Schatten und weicht ihnen aus. Karatekas bekämpft Ihr von oben oder unten mit Body Slams oder Kniekicks.
4. Endgegner, Abadede:
Der große Uppercut ist eine sehr wirkungsvolle Technik, wenn Abadede springt. Kommt er auf Euch zu, springt oder benutzt den Dragon Wing.
Level 5
Heart:
Wenn er zum Sprung ansetzt oder gerade gelandet ist, besiegt Ihr ihn mit Uppercut oder Sprungkick. Erwischt Ihr ihn am Boden, setzen ihm Body Slams und Schulterwürfe zu. Weicht nach unten aus, wenn er mit Feuerfahne auf Euch zuhechtet.
Byatcko:
Geht von oben oder unten heran und beseitigt ihn mit Body Slams oder Kniekicks.
Raven:
Wenn Ihr von oben an in 'rangeht, könnt Ihr Body Slams und Schulterwürfe einsetzen. Springt er nach hinten, weicht Ihr aus und antwortet mit dem großen Uppercut.
Wayne:
Bleibt im vorderen Drittel und verkloppt seine Gehilfen. Barbon hat Angst vor Euren Sprungkicks. Wenn er sich nähert, attackiert Ihr ihn mit Dragon Wing oder Uppercut. Geht aber auf keinen Fall zu nahe heran.
Mach:
Brecht zuerst den Gehilfen das Genick. Achtet auf Euren und auf seinen Schatten am Boden. Wenn beide auf einer Linie sind, kommt er im Tiefflug auf Euch zu – jetzt greift Ihr im Sprung an. Wenn er seine Düsen unter die Arme nimmt und aufsteigt, weicht Ihr nach oben oder unten aus.
Yagasira und Izayoi:
Nehmt Ihnen die Waffen ab und achtet auf die Handgranaten. Dann fegt Ihr sie mit Uppercuts beiseite.
5. Endgegner, R. Bear:
Wenn Ihr dort mit dem Schwert ankommt, begebt Ihr Euch auf gleiche Höhe und bleibt auf Distanz. Sollte er springen, setzt Ihr den großen Uppercut und Dragon Wing ein. Hält er Euch fest, hilft der Dragon Smash.
Level 6
Unsai und Genyosai:
Nehmt Genyosai seine Waffe ab und bekämpft beide Fighter mit Uppercuts.
Condor und Pheasant:
Wenn Ihr von oben an in herangeht, könnt Ihr Body Slams und Schulterwürfe einsetzen. Springt er nach hinten, weicht Ihr aus und reagiert mit dem großen Uppercut.
Hakuyo und Ko-Kakou:
Geht von oben oder unten heran und beseitigt ihn mit Body Slams oder Kniekicks.
Gourmand:
Zuerst besiegt Ihr die Gehilfen. Wenn er zum Sprung ansetzt oder gerade gelandet ist, besiegt Ihr ihn mit Uppercut oder Sprungkick. Erwischt ihr ihn am Boden, setzen ihm Body Slams und Schulterwürfe zu. Weicht nach unten aus, wenn er mit Feuerfahne auf Euch zuhechtet.
Reine:
Bekämpft zuerst die Motorräder und die Gehilfen. Nehmt Euch dann die Rohrstange. Reine springt und schlägt. Nähert Euch nicht von vorn oder hinten, sonst trifft sie Euch. Wieder kommt Ihr mit Body Slams und Schulterwürfen weiter.
6. Endgegner, Stealth:
Stealth müßt Ihr nur ausweichen, da er stirbt, sobald Souther den Löffel abgibt. Wenn sich Souther am Boden befindet, springt Ihr, wenn Zamba selbst springt oder auf Euch zukommt, reagiert Ihr mit dem Uppercut.
Level 7
Buffet:
Erst kümmert Ihr Euch um seine Gehilfen. Wenn er zum Sprung ansetzt oder gerade gelandet ist, besiegt Ihr ihn mit Uppercut oder Sprungkick. Erwischt ihr ihn am Boden, setzen ihm Body Slams und Schulterwürfe zu. Weicht nach unten aus, wenn er mit Feuerfahne auf Euch zuhechtet.
Enola:
Enola springt und schlägt. Nähert Euch nicht von vorne oder hinten, sonst trifft sie Euch. Auch hier kommt Ihr mit Body Slams und Schulterwürfen weiter.
Kanzou und Buoh:
Buoh nehmt Ihr erst die Waffe ab, danach arbeitet Ihr mit Uppercuts.
Griphis:
Brecht zuerst den Gehilfen das Genick. Achtet auf Euren und auf seinen Schatten am Boden. Wenn beide auf einer Linie sind, kommt er im Tiefflug auf Euch zu – jetzt greift Ihr im Sprung an. Wenn er seine Düsen unter die Arme nimmt und aufsteigt, weicht Ihr nach oben oder unten aus.
Huma:
Huma fegt Ihr mit dem großen Uppercut zur Seite. Wer sich dabei nicht vorsieht, wird als Wurfgeschoß benutzt.
Sparrow::
Wenn Ihr von oben an ihn herangeht, könnt Ihr Body Slams und Schulterwürfe einsetzen. Springt er nach hinten, weicht Ihr aus und reagiert mit dem großen Uppercut. Denkt vorher an seine Nebenbuhler.
Soya:
Geht von oben an Soya heran und überwältigt ihn mit Body Slams und Schulterwürfen.
7. Endgegner:
Wenn sich die beiden bücken, feuern sie mit Laserpfeilen. Achtet auf die ausfahrbaren Arme. Wenn Ihr einen Body Slam ansetzen wollt, handelt schnell – sonst bekommt Ihr einen Stromschlag.
Level 8
Oxygen:
Wenn sich die beiden bücken, feuern sie mit Laserpfeilen. Achtet auf die ausfahrbaren Arme. Wenn Ihr einen Body Slam ansetzt, handelt schnell - sonst bekommt ihr einen Stromschlag. Nehmt die Rohrstange mit, um sie bei Bear Jr. einzusetzen!
Bear Jr.:
Geht auf gleiche Höhe, bleibt auf Distanz und setzt ihm mit der Rohrstange zu. Sollte er springen, setzt Ihr den großen Uppercut und Dragon Wing ein. Hält er Euch fest, hilft der Dragon Smash .
Volture:
Bleibt im vorderen Drittel und verkloppt seine Gehilfen. Volture hat Angst vor Euren Sprungkicks. Wenn er sich nähert, attackiert Ihr ihn mit Dragon Wing oder Uppercut. Geht aber auf keinen Fall zu nahe heran.
Nail:
Wenn sich Nail am Boden befindet, springt Ihr, wenn Zamba selbst springt oder auf Euch zukommt, reagiert Ihr mit dem großen Uppercut.
Z. Kusand:
Der große Uppercut ist eine sehr wirkungsvolle Technik, wenn Abadede springt. Kommt er auf Euch zu, springt oder benutzt den Dragon Wing.
Shiva:
Springt oft und setzt den Uppercut ein. Aus seiner Umklammerung entkommt Ihr mit dem Dragon Wing.
Mr. X:
Wenn er schießt, entgeht Ihr den Schüssen im Sprung. Steht Ihr über ihm, geht Ihr heran und benutzt Body Slams. Ansonsten setzt Ihr den Uppercut ein.

GG-Shinobi 2 (Game Gear)

Stefan Merkel aus Langenhagen hat einige interessante Tricks zum neusten Shinobi-Renner eingeschickt: Im **ersten Level** könnt Ihr nicht sofort den gelben Kristall holen, da der rote Ninja

nicht hoch genug springt, um die Plattform mit der Tür zu erreichen. Der blaue Ninja muß sich mit seiner Kette auf diese Plattform schwingen. Dort findet Ihr einen Fahrstuhl, der Euch in eine andere Etage befördert. Macht Euch auf den Weg nach rechts, dann laßt Euch fallen und geht nach links. Ihr trefft auf eine Tür, die in ein Extralevel führt. Geht soweit nach rechts unten, bis Ihr an eine Wand kommt. Nun benutzt Ihr den Zauber des blauen Ninjas und fliegt nach oben. Auf der ersten Plattform links steht ein Behälter, dort steckt der gelbe Kristall (Zeichnung 1).

Die Endgegner:

Building: Eine Stahlkrabbe, die an der Decke hängt. Wenn sie ihr Maul ausfährt, spuckt sie entweder sechs grüne Kugeln oder läßt eine Stahlkugel fallen. Schlagt immer auf das geöffnete Maul. Die Reihenfolge der Stahlkugeln (K) bzw. den grünen Kugeln (G): K, G, K, G, G, G, K, K, G, G, K, G, K, G, G usw. Benutzt wenn möglich den grünen Ninja.

Canyon: Ein stählernes Gürteltier mit drei Spitzen auf dem Rücken stellt sich Euch entgegen. Schlagt auf die roten Stellen des Körpers. Es rollt entweder auf dem Boden in Eure Richtung und schießt mit Stahlpfeilen oder es springt über den Ninja hinweg und schießt anschließend. Die Reihenfolge, in der es rollt (R) und springt (S): R, S, S, R, R, S, R, S, S, R, R, S usw. Wir empfehlen den gelben Ninja.

Castle: Hier trefft Ihr auf einen riesengroßen Wurm, der sich durch den Screen gräbt. Das tut er dreimal, danach läßt er eine Feuerballmine zurück. Wenn der Wurm die Mine gelegt hat, sofort in die linke oder rechte Ecke laufen und ducken. Und nicht vergessen, ständig auf den Kopf zielen (Zeichnung 2). Wir empfehlen den roten Ninja.

Factory: Der Roboter ist nur an dem obersten der vier Teile verwundbar. Nachdem er sich auf der anderen Seite wieder aufgebaut hat, schießt er einen gelben Spiralschuß, über den Ihr (möglichst in Form des blauen Ninjas) einfach drüberspringt.

Auch Holger Franken aus Bergisch Gladbach weiß etwas zu diesem Spiel zu erzählen - die Karte stammt auch von ihm: Wenn Ihr sie zu deuten versteht und die Fähigkeiten eines blauen Ninjas aus der Neo-City-Aufklärungseinheit besitzt, könnt Ihr Euch mit reichlich Leben und Magie eindecken. Dazu hangelt der blaue Ninja, wie in den Schritten 1 bis 5 beschrieben, durch die Gegend und holt sich das Extraleben. Nun geht's in Richtung der Energie: Laßt den Ninja fallen, bis er Schritt 7 ausführen kann. Für die weniger Kreativen gilt der gestrichelte Weg, wahre Meister holen sich noch die zweite Magiepille. Anders könnt Ihr dort unten auch nicht glimpflich entkommen. Beachtet auch die interessante Funktion des roten Ninjas: Er kann nicht nur teleportieren, er reist auch rückwärts in der Zeit! Durch Gebrauch der Teleportationsfähigkeit ist es Euch möglich, nach Wiedereintritt zur Anfangskoordinate über den Inhalt aller Kisten zu verfügen. Plündert sie, so oft Ihr wollt.

Super Adventure Island (Super Nintendo)

Die deutsche Version dieses Jump'n'Runs hat Gerhard Koros aus Haslach im Regal. Er kennt die **geheime Levelanwahl**: Drückt im Titelbild L, rechts, X und Start.

Image Fight 2 (PC-Engine CD-ROM)

Thomas Lampe weiß, wie Ihr die **Waffen aufpowert**: Im Spiel Pause drücken, dann rechts, I, unten, I, links und I.

FOSSY'S
VERSANDHANDEL
Inh.: T. Forster, Postfach 1236
6454 Bruchköbel

Super N.E.S.:	279,- DM
Cybernator	124,- DM
Batman Returns	124,- DM
First Samurai	124,- DM
King Arthurs World	124,- DM
NBA All Star Chall.	124,- DM
WWF 2-Royal Rumble	134,- DM
Blues Brothers	134,- DM
Mega Drive:	349,- DM
Mega CD - deutsch -	a. Anfrage
Cool Spot	110,- DM
Double Clutch	110,- DM
Global Gladiators	110,- DM
NBA All Star Chall.	110,- DM
Robocop 3	110,- DM
Rolo the Rescue	110,- DM
Fatal Fury	120,- DM
Hardball	120,- DM
Turrican	120,- DM
Star Control	130,- DM
Game Gear: 4 FUN	235,- DM
Master of Darkness	70,- DM
Super Space Invaders	70,- DM
Global Gladiators	80,- DM
Land of Illusion	80,- DM
Prince of Persia	80,- DM
Streets of Rage	80,- DM

weitere Neuheiten auf Anfrage
Versand per NN zzgl. 7,- DM
Tel. 0 61 81-7 23 52

Miss Wald:
Die Kiefer

Ihre Idealmaße: 30m x 1m, Taille: 60 cm, Gewicht: 1 Tonne, Haarfarbe: dunkelgrün

Ich interessiere mich für dieses Thema, bitte senden Sie mir:
Informationen über die SDW
Infoblatt über die Kiefer
(1,- DM in Briefmarken)
Name _____
Straße _____
PLZ/Ort _____

Schutzgemeinschaft Deutscher Wald
Bundesverband
Meckenheimer Allee 79
5300 Bonn 1
Tel.: 0228/ 65 8462 o. 69 63 60
Fax: 0228/ 65 69 80
Spendenkonto: 031019995, BLZ 380 500 00

Schutzgemeinschaft Deutscher Wald e.V.

Die Sensation
- ab 1. Juni -
Videospielothek
für Super Nintendo, Neo Geo, Mega Drive, Game Boy, Game Gear, Master System, NES, PC-Engine, Turbo Duo, Lynx und Amiga.
auf **120 m²**
Verleih, An- und Verkauf auch Versand
ab **2.-** DM
Große Verlosung:
1 Preis: **1 Flipper**
2 Preis: **1 TV Galaga**
3 Preis: **1 Geldspielgerät**
100 weitere Preise

1. bis 14. Juni große Ankaufaktion zu Bestpreisen. Wer nicht kommt,ist selbst schuld.

Ob Reparatur oder Umbau... kein Wunsch bleibt offen !

Miet-Gutschein
Name _____
Straße _____
Ort, Telefon _____

Hamburger, kommt vorbei ! Nicht-Hamburger können an der Verlosung postalisch teilnehmen.
Einsendeschluß ist der 14. Juni '93.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

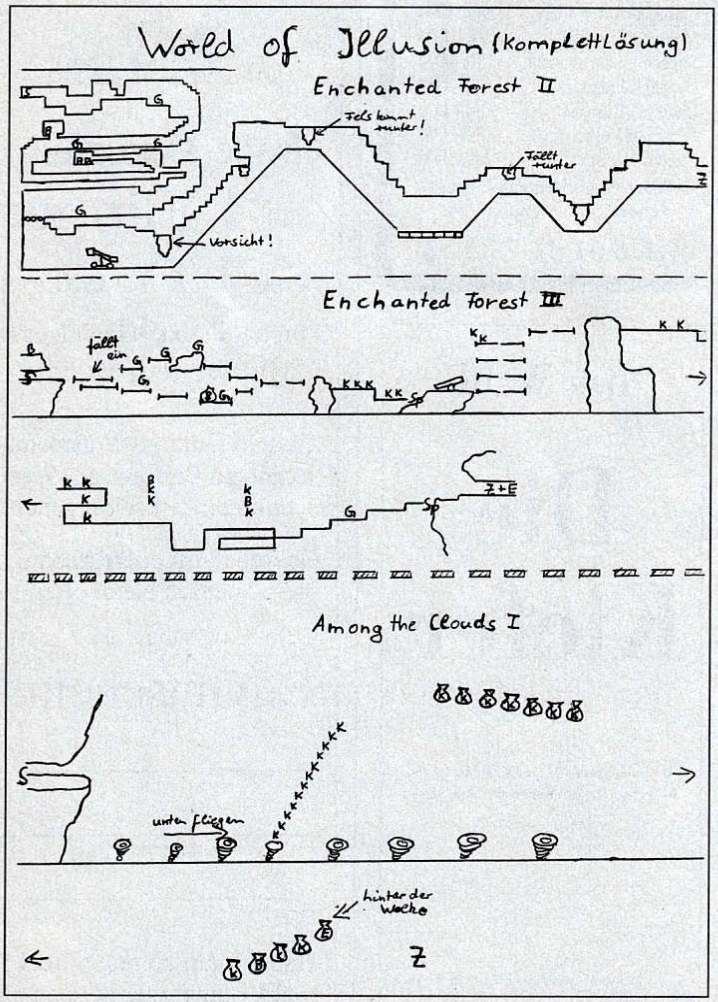
Play Me rent a game
GmbH & Co. i.G.
Wählingsallee 6
2000 Hamburg 61
Öffnungszeiten: Mo-Sa, 12-21 Uhr

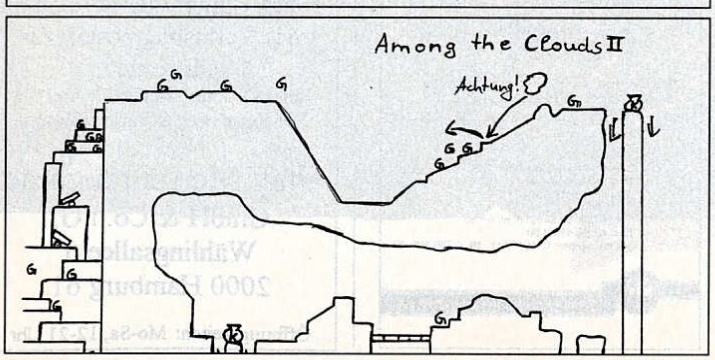
World of Illusion (Mega Drive)

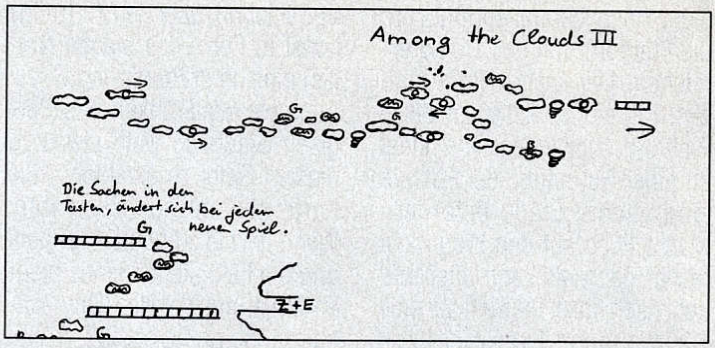
Wer Segas neuen Walt-Disney-Knüller gerne mit Karten spielen möchte, hält sich an das Zeichenwerk von Sven Reimann aus Pattensen.

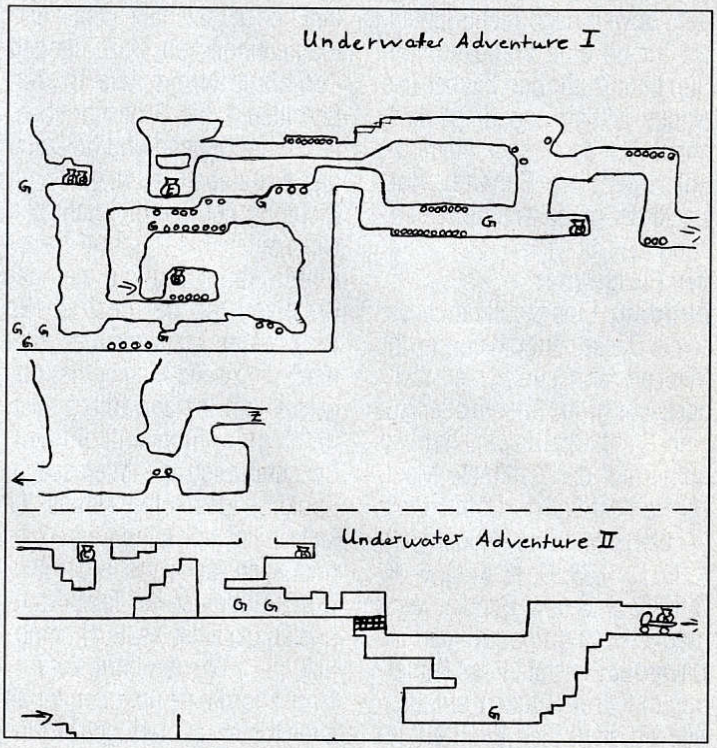
Legende

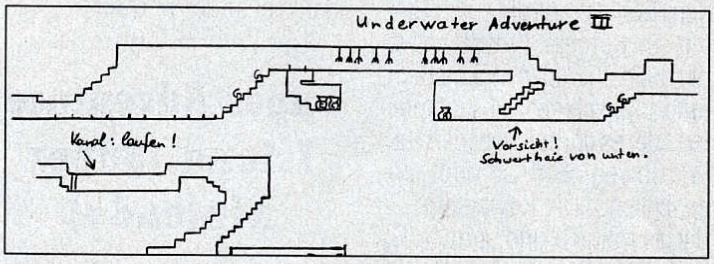
S	=	Start
G	=	Gegner
B	=	Bonbon (Energie)
C	=	Kuchenstück
K	=	Karte
Sp	=	Spinne
E	=	Extraleben
Z	=	Ziel
Z+E	=	Ziel & Endgegner
U	=	Unverwundbarkeit
OE	=	Oberendgegner

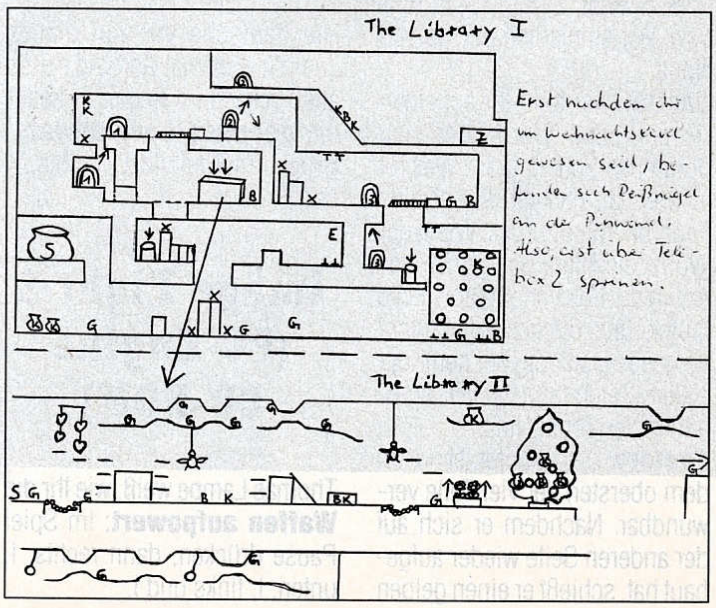


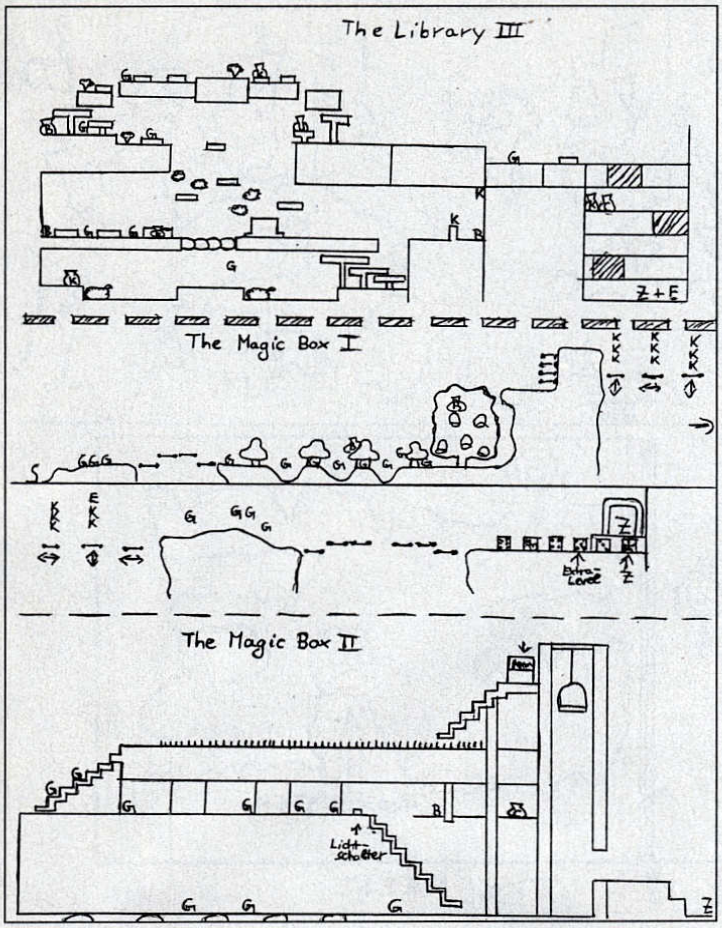


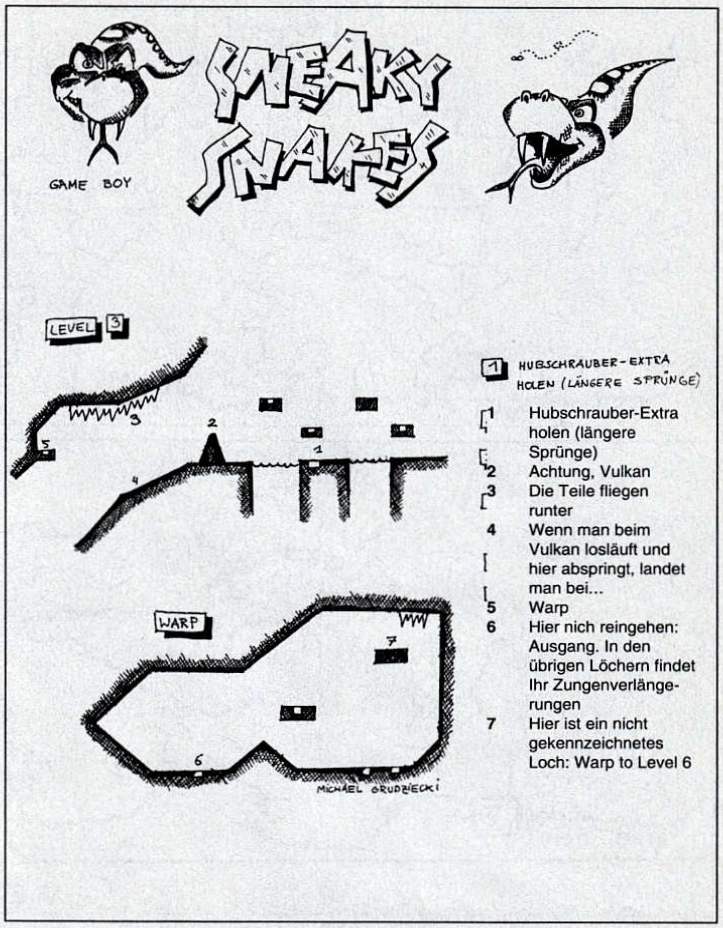












Scrapyard Dog (Lynx)

Auch bei diesem Tip hat Ralph Simm aus Dresden seine Hände im Spiel. Im Level "Scrapyard 1" drückt Ihr gleich am Anfang Pause. Dann folgende Tastenkombination: Links, rechts, links, rechts, hoch, runter, hoch, runter, A und B. Auf diese Weise erhaltet Ihr einmalig ein **Schutzschild**.

Flying Hero (Super Nintendo)

Ein erweitertes Options-Menü beim japanischen Import-Modul *Flying Hero* kennt Gerhard Koros aus Haslach: Drückt im Options-Menü (im Titelbild Select drücken) auf Joypad 2 Select und Start. Nun könnt Ihr **Level und Raumschiffe anwählen** und die **Credits erhöhen**.

Sneaky Snakes (Game Boy)

Das Unheil begann, als sich Michael Grudziecki aus München das Game-Boy-Modul *Sneaky Snakes* zulegte. Obwohl es ihm nicht besonders gefiel, hat er uns eine schöne Karte geschickt.

Flinke Finger

Bei "Flinke Finger" kümmern wir uns um Verrenkungs-Tricks, die auf dem Joypad-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer auf Nummer Sicher gehen will, konsultiert vorher seinen Arzt.

GG-Shinobi 2 (Game Gear)

Die Zahlencodes zum neuen Shinobi-Abenteuer hat uns Holger Franken aus Bergisch Gladbach überlassen – samt einer hochmathematischen Übersicht.

Code	Yellow	Blue	Pink	Green	Water	Air	Fire	Earth
22848	x							
50616		x						
22969			x					x
00484				x				
21959			x		x			
20949			x					
2422A	x		x			x		
1F4B7	x	x	x	x	x	x	x	x
5FCDD	x	x	x	x	x	x	x	x
90656		x	x					
00DAD	x		x					
	Elemental Shinobis				Crystals of Power			

Code geknackt

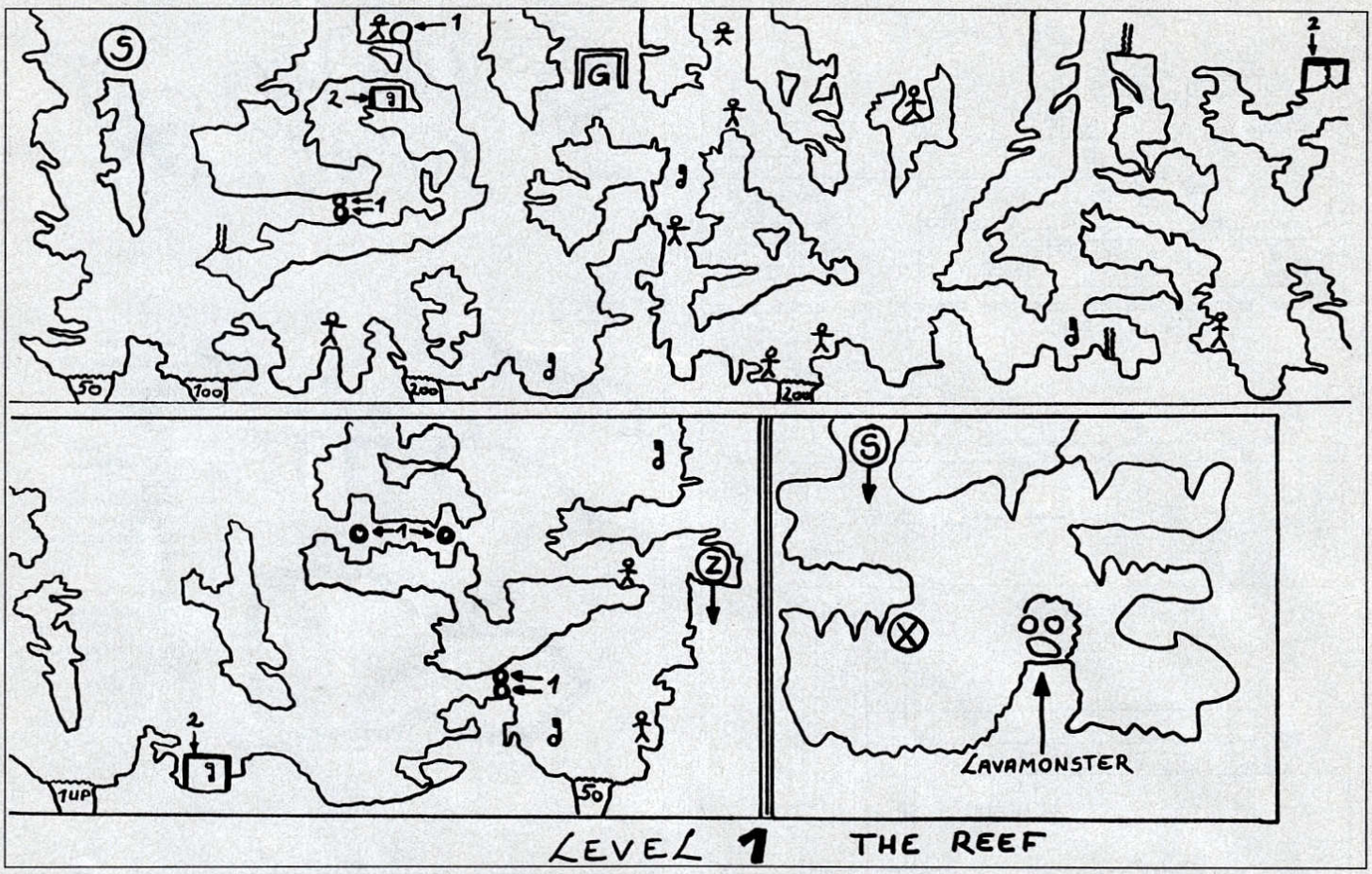
Würde ich meinen Schreibtisch nicht täglich aufräumen, fänden mich meine Kollegen nach einer Woche unter einem meterhohen Stapel von Paßwort-Komplettlösungen begraben. Leider schickt Ihr auch viele Codes, die schon abgedruckt wurden... und der Papierberg wächst...

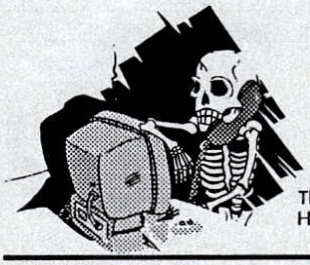
Ariel (Mega Drive)

Marcel Callies aus Potsdam hat das bunte Spiel rund um den Disney-Star Ariel gelöst. Mit seinen Karten findet Ihr Euch besser zurecht.

Legende zu Ariel

O	=	Stein
S	=	Start
Z	=	Ziel
X	=	beste Stelle zum kämpfen





Thank You For Holding.....
Hello? Are You There?...

Wir machen nicht schlapp !!!

Die aktuellsten Games !!!

MEGA DRIVE

American Gladiators	US	114,90
Battletoads	JP	89,90
Champion Bowling	US	99,90
Desert Strike	US	79,90
Dolphin	US	89,90
Doraemon	JP	89,90
Double Dragon III	US	99,90
Fatal Fury	US	109,90
Flash Back	US	119,90
Golden Axe III	US	79,90
Holyfield Real Deal	US	84,90
Kick Boxing	JP	89,90
J.League Soccer	US	99,90
Lhx Attac	US	79,90
Mazin Saga	JP	89,90
Muhammad Ali	US	89,90
Nhlpa Hockey	US	79,90
NBA All Star	US	74,90
Outrun 2019	US	84,90
PGA Golf II	US	90,90
Power Monger	US	89,90
Road Rush II	US	74,90
Street Of Rage II	US	74,90
Splattehouse III	US	94,90
Team USA Basket.	US	79,90
Tiny Toon adv.	DT	89,90
World of Illusion	US	89,90
WWF	US	89,90
Xenon II	US	99,90

SUPER NES

Adams Family II	US	119,90
Aliene vs Predator	US	119,90
Amazing Tennis	US	104,90
Arturs World	US	109,90
Buster Brothers	US	106,90
Buster Bust Loose	US	119,90
Batman Returns	US	115,90
Bulls vs Blazers	US	119,90
Castlevania IV	US	105,90
Chuck Rock	US	104,90
Desert Strike	US	84,90
Dinocity	US	105,90
Fatal Fury	US	124,90
F15-Strike Eagle	US	109,90
Hunt f.r.Oct.	US	94,90
Joe & Mac II	US	109,90
John Madden 93	US	104,90
Lethal Weapon	US	109,90
Looney Tones	US	109,90
Nhlpa Hockey	US	104,90
Paradius	US	109,90
Populus II	US	124,90
Prince of Persia	US	84,90
Rampart	US	94,90
Road Runner	US	104,90
Spiderman	US	94,90
Star Fox	US	119,90
Super Widget	US	104,90
Super Off Road	US	109,90
Tiny Toon adv.	JP	99,90
Tom & Jerry	US	104,90
Twinbee	JP	115,90
Universal Soldier	US	109,90

Game Gear

Chuck Rock	44,90
Donald Duck	34,90
Kunichan II	59,90
Lemmings	59,90
Mickey Mouse II	44,90
Rastan Saga	44,90
Batman Returns	44,90
Phantasy Star Ga.	59,90
Puyo Puyo	59,90
Shining Force	59,90
Shinobi II	49,90
Sonic II	49,90
Super Monaco II	39,90
Street Of Rage	44,90

Zubehör Megadrive

Arcade Power Stick	89,90
New Joypad	29,90
Genl Pack	89,90

Super NES

JB King Joystick	89,90
Street Fighter II Uhr	29,90
New Joypad	29,90

Game Gear

Attache Case	34,90
Big Window II	32,90
Play Carry Case	21,90
Sonic II Armbanduhr	29,90

Konsolen

Game Gear	199,90
Mega CD + 4 Spiele	599,00
Mega Drive + 1 Spiel	239,00
Neo-Geo kompl.	649,00
Super NES	279,00

Neo Geo

Art of Fighting	349,90
Fatal Fury II	379,90
King of the monster II	269,90
Mutation Nation	339,90
Super Sidekicks	269,90
World Hero	349,90
Wrestle War	369,90

Mega CD

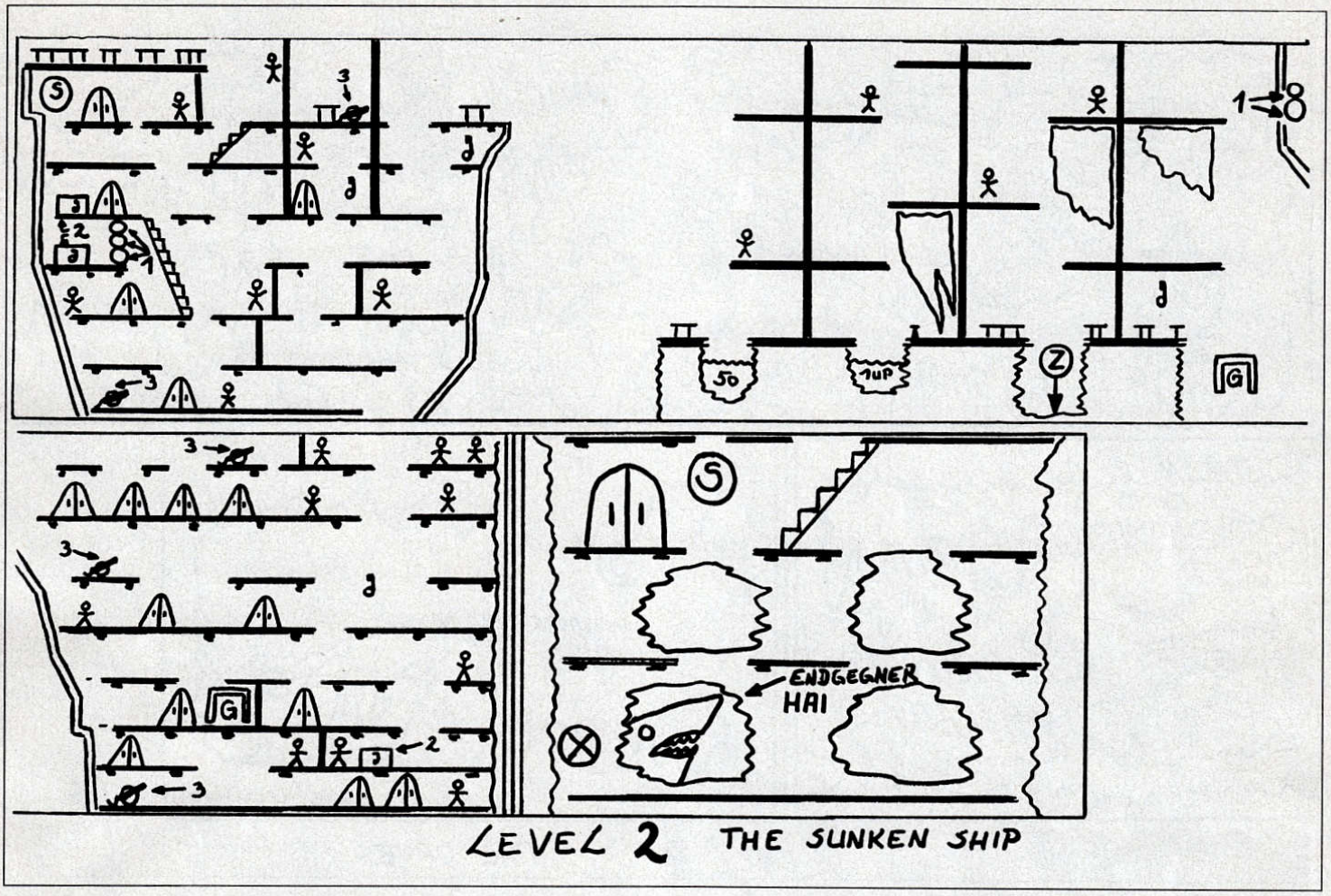
Anette Again	104,90
Grambler II	90,90
Final Fight	104,90
Jaguar XJ 220	104,90
Joe Montana	109,90
Ninja Worriors	110,90
Prince Of Persia	90,90
Road Blaster FX	94,90
Rise of Dragon	90,90
Wonder Dog	90,90

O.I.T

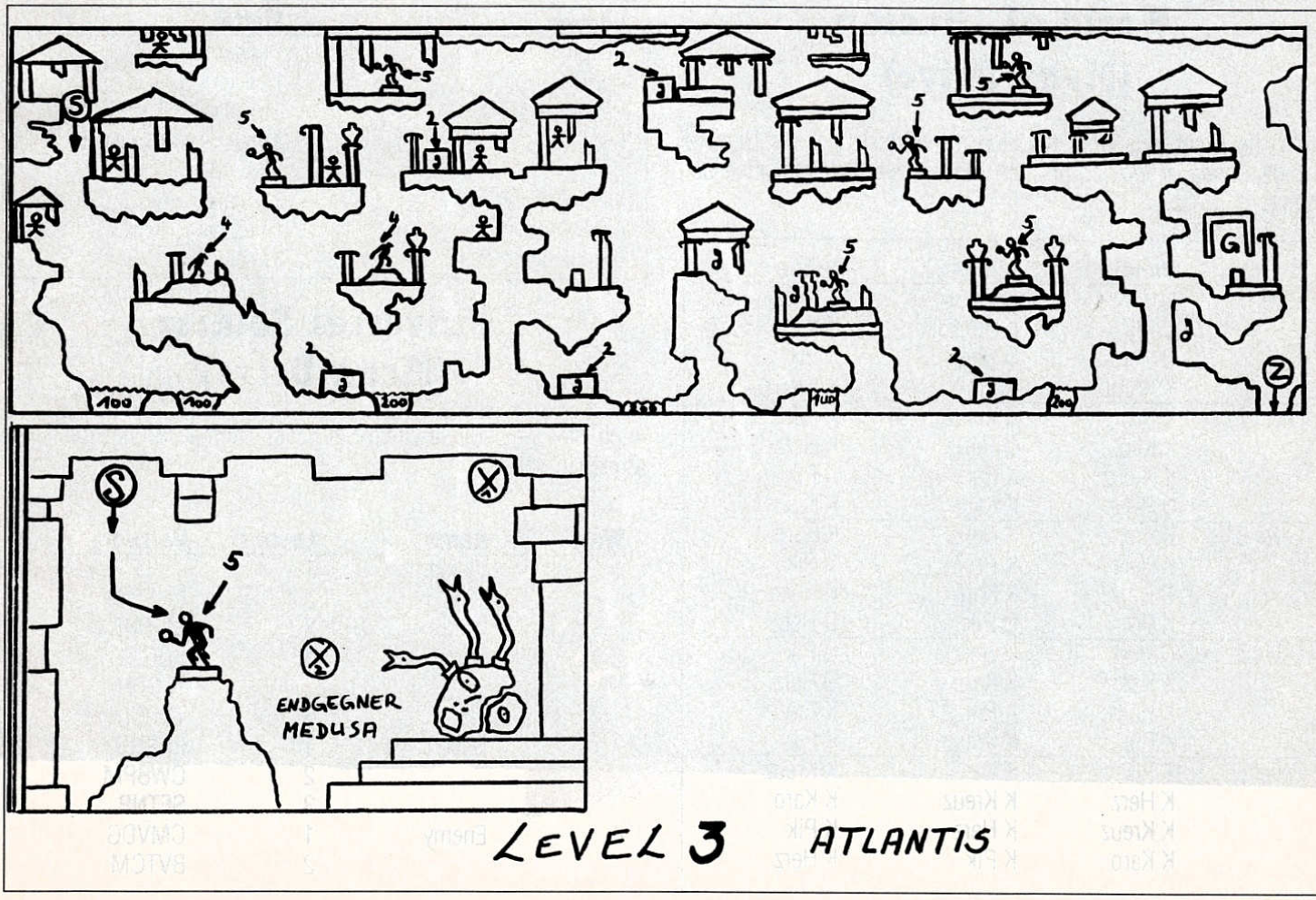
Order In Time
Schiltachstr. 36
7230 Schramberg
Fax 23643

Lieferbedingungen: Alle Spiele u. Geräte ohne DT. Anleitung. Def. Ware wird repariert.

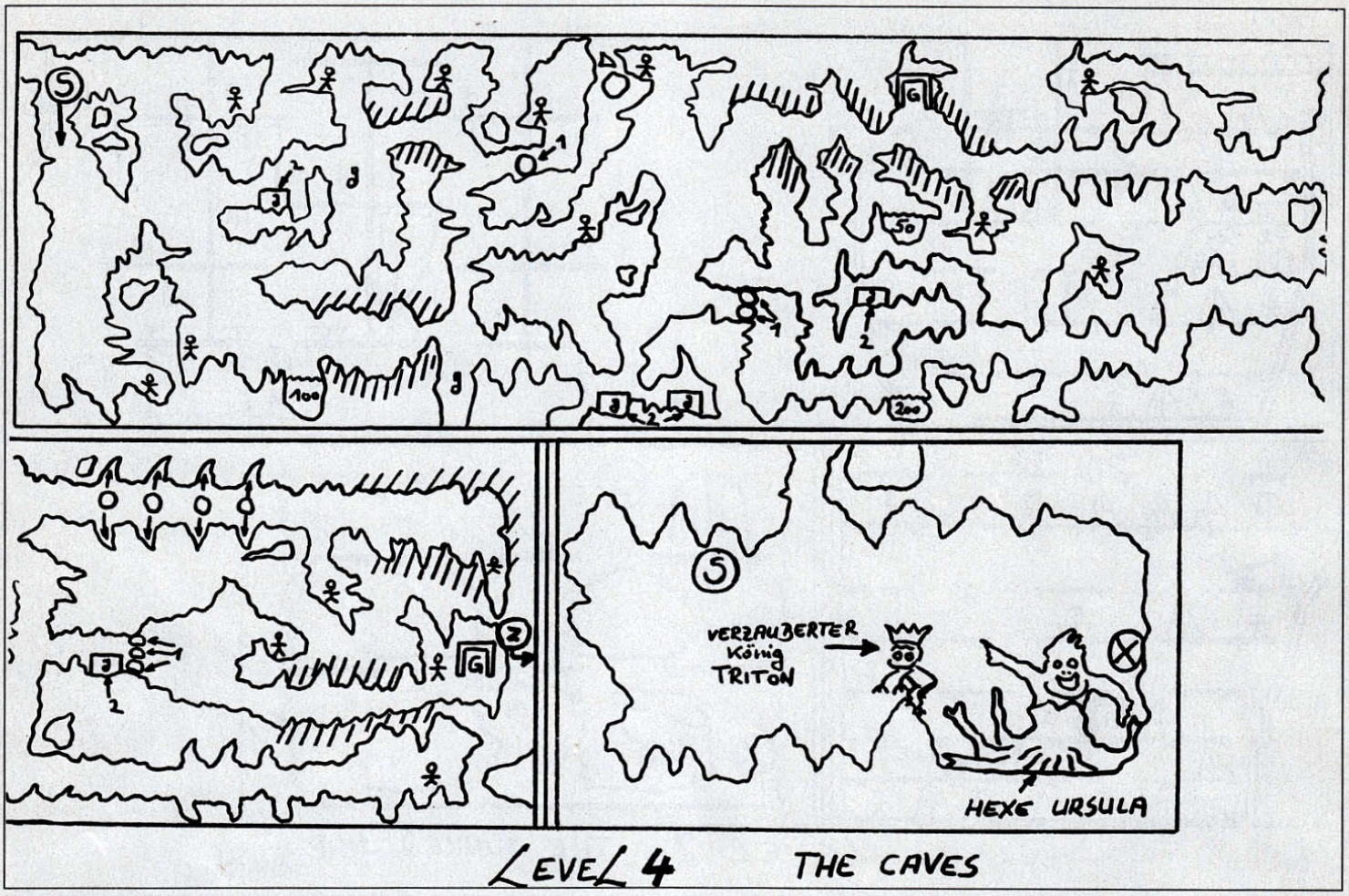
Tel.: 07422 - 2 10 71



LEVEL 2 THE SUNKEN SHIP



LEVEL 3 ATLANTIS



World of Illusion (Mega Drive)

Auch Ute Braun aus Köln hat sich die Fortsetzung des Disney-Erfolgs *Castle of Illusion* gekauft. Ihre Paßwortliste war eine der ersten.

	Donald	Mickey	Beide
Level 1	K Herz	Q Pik	K Herz
	Q Pik	K Herz	K Karo
	Q Herz	Q Herz	K Pik
	K Kreuz	K Pik	K Kreuz
Level 2	K Pik	K Kreuz	K Pik
	K Karo	Q Herz	K Herz
	K Kreuz	K Herz	Q Pik
	Q Pik	K Karo	K Kreuz
Level 3	K Kreuz	K Herz	K Karo
	K Herz	K Pik	Q Pik
	Q Herz	K Karo	K Herz
	K Pik	Q Pik	Q Herz
Level 4	Q Herz	Q Herz	Q Pik
	K Karo	K Karo	Q Herz
	K Herz	K Pik	K Kreuz
	K Pik	K Kreuz	K Pik
Level 5	K Pik	K Karo	K Kreuz
	K Herz	K Kreuz	K Karo
	K Kreuz	K Herz	K Pik
	K Karo	K Pik	K Herz

Gegner	Treffer
Seeigel	1 x normal
einfacher Aal	1 x normal
elektrischer Aal	2 x normal
Krebs	3 x normal oder 1 x super
Hai	2 x normal
Knochenmänner	2 x normal
Diskuswerfer	1 x normal am Kopf
Bogenschütze	3 x normal

Universal Soldier (Mega Drive)

Auch hier weiß Mega-Drive-Spezialist Thomas Brennemann aus München Rat:

Welt	Name	Level	Paßwort
1	Vietnam	1	-
		2	CHSGM
		3	MKSNS
2	Dam	1	SGGBY
		2	TLGPH
		3	TDRSD
3	Desert	1	PKSND
		2	CWBPM
		3	SFTNP
4	Enemy	1	CMVDG
		2	BVTCM

Kings Quest (Super Nintendo)

Die Codes zu diesem US-Modul hat John Sternheimer herausgefunden:

JT500F155R30R18	Labyrinth unter Mordak's Schloß
5-1958013Q50MNJ	Mordak's Bücherei
5Y1206002258H-N	Erster Kampf mit Mordak
5Y1204002258HQN	Zweiter Kampf mit Mordak

Super Tennis (Super Nintendo)

Helmut Pasch aus Wien verrät Euch, welcher Code nach dem Abschlußmenü des Tennisspiels erscheint:

4065C6P	DJSTK8X
D3HRFTL	WJFC2GN
YBQ1406	5C6PDJS
TK8CWQQ	QT5.

Humans (Game Boy)

Unter dem Weihnachtsbaum von Christian Daberkow aus Neuwied lag (unter anderem) ein *Humans*-Modul. Über die Festtage hat er's geknackt und uns die Codes überlassen.

Level	Code
2	CVBM
3	QWSD
4	PLKP

Level	Code
5	MNBV
6	VBCD
7	ZXVZ
8	KJHR
9	PYST
10	LKLQ
11	HDZW
12	NBGF
13	SWQR
14	TYTL
15	XRTD
16	CDSR
17	JHYT
18	MJHN
19	TRWM
20	PLMN
21	SSXC
22	KLLY
23	QRWS
24	VBSR
25	TVYP
26	LKMV
27	QVCX
28	PMHR

Power Athlete (Super Nintendo)

Für das Import-Prügelspiel von Kaneco hat Tobias W. Reich Codes parat.

Besiegter Gegner	Code
Warren	XX1 E4TL TOY
Vagnad	XMV MF2R OKP
Buoh	234 MFWQ BK9
Gaoluon	W31 JFW3 5NO
Reayon	IY6 JFWA XZ7
Baraki	6VY P9P0 217
Nick	DVV 99P0 V97

Wir sind **Großhändler,** verkaufen unsere Spiele aber auch an **Endverbraucher, also an euch.**

United Games

Endverbraucher (also ihr): 0 61 31 / ? ? ?
0 61 31 / ? ? ?
0 61 31 / ? ? ?

Händler: 0 61 31 / ? ? ?
0 61 31 / ? ? ?
0 61 31 / ? ? ?

Fax: 0 61 31 / 23 80 62

Telefonnummern werden noch angelegt — Bitte wählen Sie: 0 61 31 / 23 80 85
INSELSTRASSE 9 · 6500 MAINZ 1

SUPERBILLIG

Wir haben **Kontakte in die ganze Welt** und können auch in der Regel jedes Spiel, das es hier auf der Welt gibt, besorgen, wenn wir es nicht schon in unserem sehr großen Lager haben. Und das ganze noch zu einem Spitzenpreis. Das gleiche gilt für Händler, Ihnen können wir in der Regel alle Spiele besorgen die es gibt. Sei es aus den **USA, Japan, Deutschland usw.**

Jeder 50ste (!) Besteller bekommt ein Spiel **gratis geschenkt.** Welches Spiel ihr geschenkt haben wollt, ist euch überlassen. Ihr bekommt was ihr wollt. Bedenkt bitte, das wir auch täglich haufenweise Computerspiele verkaufen. Hier haben wir ebenfalls Spitzenpreise. Viele Top Spiele kosten bei uns bis zu 47% unter dem empfohlenen Verkaufspreis und das für Endverbraucher, also euch. Hinzu kommen noch die Module und bei den Modulen, sei es Nintendo, Sega, SNES usw. sind wir noch Großhändler. Die Chance, ein Spiel gratis zu bekommen ist sehr groß. Desweiteren könnt ihr bei uns Spiele vorbestellen, seien es welche aus Deutschland oder aus dem Ausland. Sobald das Spiel z. B. in den USA auf den Markt kommt, habt ihr es **wenige** Tage später, da wir **täglich** Lieferungen aus der ganzen Welt erhalten. Die Spiele werden nach Erscheinen z. B. in den USA sofort an uns weitergeleitet wo wir sie von uns aus (wenn ihr das Spiel vorbestellt habt) sofort an euch weiterleiten (am selben Tag noch!!!), wenn das Spiel hier in Deutschland eintrifft und das ganze noch zu einem Spitzenpreis. Natürlich könnt ihr an solchen Tagen bei uns anrufen und das Spiel bestellen, auch wenn ihr es nicht vorbestellt habt. **Auch kaufen wir Spiele an und verkaufen gebrauchte Spiele zu Spitzenpreisen.**

Desweiteren eröffnen wir **Ende Juni** ein **Ladenlokal** in **Mainz,** in dem ihr einfach alle Spiele bekommt die ihr wollt und das zu den **gleichen Preisen wie im Versand.** Das Ladenlokal wird in der **Kötherhofstraße 3 (Nähe Schillerplatz)** eröffnet. Auch wenn ihr kein Händler seid, wie gesagt, beliefern wir nicht nur Händler (wir sind ja Großhändler), sondern auch euch, bekommt ihr eigentlich alles, was ihr an Spielen wollt!!!

Hier mal ein paar Beispiele **(kleine Auswahl aus unserem sehr großen Angebot):**

SNES
Street Fighter II
Super Mario Kart
Parodius
Super Probotector
Super Mario World
Super Star Wars
Tiny Toons
Jimmy Conners Tennis

Mega Drive
NHLPA Hockey 93
Shining in the Darkness
Streets of Rage 2
Tiny Toons
Thunder Force 4
Wonderboy 5
Sonic
Micky Mouse

Gameboy
Sonic 2
Micky Mouse
Tazmanta

Gameboy
Super Mario World
Tiny Toons
Parodius

Neo Geo
Art of Fighting

Nintendo
Tiny Toons
Super Mario Bros

PC Engine
Gate of Thunder

auch: Master System, Lynx usw....
Final Fight 2, First Samurai, Might & Magic 2, NFL Football, Super Conflict, Terminator 2, Amanzing Tennis, Dracula, Flashback, Hardball 3, Humans, Out of this Worl, King Salmon, Battletoads, Splatterhouse 3, X–Men, Out Run 2019, King Salmon, Fatal Fury, Flinestone, Dragon's Lair, Addams Family 2, Super Strike Eagle, Krusty's Fun House, Hook **und sehr viele mehr (sehr großes Lager!!!). . . .**

Inhaber: Christian Mann

Irrtümer, Tippfehler vorbehalten. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen.

NHLPA Hockey '93 (Super Nintendo)

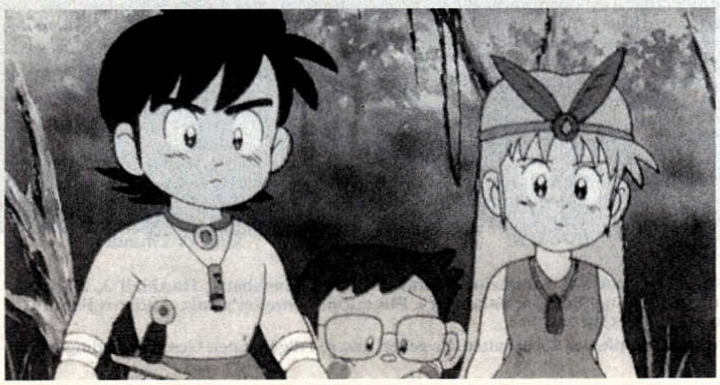
Ein Stapel Codes zur US-Version dieses klassischen Ice-Hockey-Spiels stammt von Ute Braun aus Köln.

Mannschaft	Halbfinale	Finale
Pittburgh	HL25CL19P631FNJD	HL8B962JPMPDD9D3
New York	HFKSFWYWRLHLB2LL	HFRZDGY3P02ZBPG9
Detroit	CSZL1LV2T67RJOWY	CS4TC4YL8ST8GS6Z
Chicago	G7ZG0FBB4KB09ZCC	G74NBZDXK3YJ7RPD
Washington	C981WNJM36HX7CPP	DBF666L6KR3F441R
Montreal	DWS7CXP2RTJNF1H1	DWZC4CW4NG4B9Y9D
Winnipeg	GW2XFLTSRC15W0N3	GW73C6TOPT-
MJWMKT		
New Jersey	CLB03WZDB8V9BPKP	CLH4786KR3F44STD
Los Angeles	BHKCS10J9H1YGSZ5	BHRJJH5D66MMBPSJ
Vancouver	G2JB0PHV16PN2J95	G2PJY9H21L81156W
Boston	HFJ388WWBJCDD9KJ	HFP81R1P76Y287BX
Edmonton	CLFLC9HJHHWOBBBD	CLLRJPRPXBGV4DJ3
Calgary	BWJJNMNTT5LB2J91	BWPPD3VNRV51YG3D
Toronto	GWOZCTTJ568ZK3S9	GW53H61RK1WVC500
Long Island	C98P9J2B2F705781	DBFXM24XHOVJ31L2
St. Louis	DWVVHOF2GH73NBP3	DWO1GLF9FYVGMZLT
Buffalo	CSXCRF1BSFOO9ZML	CS2JGX56N4LP5XDZ
Hartford	CDYH6GJXVTC4MY7B	CD3NYYPSSGZVHWOP
San José	GH3DM75PDRW8ZK67	GH8KDRBKBFGZVHOL
Tampa Bay	D2BXW7WTO6NF1FPK	D2H27SZCGR7ZY61L
Philadelphia	GH5ZF4MGW5Y11556	GJB5DRMPWLJD1T2X
Quebec	FS6Z31J4B1P9K3OY	FTC38FS9RV95C57M
Minnesota	FD564OR95KNG8G7H	FFCB9DOHKC8B2KF6
Ottawa	D18BGN3MLVLSDYCP	D2FJD83WK754DJ8D

Alzadick (PC-Engine CD)

PC-Engine Crack Thomas Lampe aus Braunschweig hat auch diesmal einige Tips auf Lager. Im Option-Modus müßt Ihr die folgenden Einstellungen vornehmen und mit "EXIT" aktivieren.

Arcade Modus:	640000, 04, 13, OE
NO. 1 Screen:	640000, 04, 13, 01
Staff Screen:	640000, 04, 13, 0F
Music Title:	700000, 01, 23, 01
New Record:	700000, 03, 11, 01



James Bond Jr. (Super Nintendo)

Tobias W. Reich aus München kennt alle Paßwörter zum Actionspiel von T-HQ.

Level	Code		Spielart
1	The Chase is on !	----	Jump'n'Shoot
2	Flight to the Temple	----	Ballern mit Heli
3	The Temple of Gold	0007	Jump'n'Shoot
4	The Canals of Venice	3675	Rennboot
5	Sewers of Venice	9025	Jump'n'Shoot
6	Flight to SCUM HQ	1813	Shooting mit Jet
7	Assault on SCUM HQ	3353	Jump'n'Shoot

Robin Hood: Prince of Thieves (NES)

Tim Claus aus Dillingen hat eine Paßwortfunktion gefunden, die wir zur Zeit des Tests nicht entdeckt hatten: Im Titelbild müßt Ihr achtmal den B-Knopf drücken, dann erscheint das entsprechende Menü. Folgende Paßwörter führen zu Schlüsselstellen des Spiels:

Wall
Master
Locksley
Tax
Dubois
Pond
Chase
Village
Cathedra
Celts
Boar
Town
Well
Townhang
Chapel
Castlein

Level	Code
2	1NWQ
3	70BT
4	104A
5	4N44
6	1NX2
7	105H
8	10XD
9	1N1C
10	1N10
11	HOD7
12	10EI
13	ONBV
14	1N1B
15	CO1X
16	10I1
17	CZ10
18	XZ2Q
19	1QET
20	XQ1A
21	VZY4
22	XZ12
23	1QEH
24	XQ1D
25	2ZVC
26	XZ10
27	ZQJ7
28	XQ61
29	XZ1V
30	XZUB
31	2QDX
32	XQ11
33	ZYOU
34	BYBQ
35	TTOT
36	BTBA
37	BY14
38	BY12
39	VTNH
40	BTND
41	HYOC
42	BYYQ
43	0117

Snoopys Magic Show (Game Boy)

Die Codes zu diesem Spiel ließ Martin Fischer aus Ismaning vom Stapel.

Level	Code
44	BT1L
45	7YNV
46	BYBB
47	CT1X
48	BT11
49	H6DO
50	V5IQ
51	VANT
52	VA1A
53	B5N4
54	V5K2
55	CA1A
56	VA1D
57	151C
58	V5YO
59	CAX7
60	VA1I
61	454V
62	E5WB
63	7ABX
64	4A41
65	4S40
66	CSXQ
67	145T
68	C4XA
69	1S14

Level	Code
70	CS12
71	H40H
72	14ED
73	OSBC
74	VS10
75	C417
76	D4II
77	CS1V
78	2S2B
79	14EX
80	C411
81	VUYO
82	CU1Q
83	12ET
84	C21A
85	2UV4
86	VU12
87	Z2JH
88	N25D
89	XU1C
90	ZUUO
91	1107
92	C21I
93	2UUV
94	7UBB
95	T2OX

Level	Code
96	H2B1
97	EE10
98	CF1Q
99	VHNT
100	BHNA
101	HEU4
102	VEY2
103	OH1H
104	CH1D
105	7ENC
106	7EBO
107	CH17
108	OH1I
109	HEOV
110	CEIB
111	VHNX
112	1H11
113	B6NQ
114	U6KQ
115	CD1T
116	CD1A
117	1614
118	I6Y2
119	CDXH

Wings 2 (Super Nintendo)

Auch zu diesem Spiel hält Gerard Koros aus Haslach praktische Hilfe bereit.

Level	Code
1	FGYHMBL!nG!xF!
2	r5xKDJC2pf!V
3	HCcMJ6R!GrG!v!
4	VrBPWPBHvw!Z
5	T!LRLRiwBBF!B!
6	jD1TXGdtGB!r
7	sB7QOwWYGBD
8	CG!YPDM4I3!Zh!
9	hBWOJGj4BH!Q
10	!7zG!LR6WVWw2
11	!!4Tb!NGPMWTs!3
12	G!!dNNG1BrKfG
13	DC!WJrchChB!8
14	NjrCJwblHXL
15	BBzdPB!!FZlF!
16	Gz!dRj8FN7F!q
17	!c!FKvGdkZBtj
18	7MwlnGWCVJ!Q
19	BBCnwLL1BB!r

SUPER-NES

STARFOX DT **99.-**
(BEI VORBESTELLUNG)

ACTRAISER	DT	119.90
ALIEN III	DT	129.90
AXELAY		99.90
BATMAN RETURNS		129.90
BOMBERMAN'93		139.90
BUBSY THE BOBCAT		119.90
BULLS VS BLAZERS	DT	119.90
CYBERNATOR		119.90
DESERT STRIKE	DT	109.90
EQUINOX		129.90
FATAL FURY		129.90
FINAL FANTASY II		129.90
FINAL FIGHT		119.90
HARLEYS ADV.		99.90
JIMMY CONNORS	DT	129.90
JOHN MADDEN'93	DT	119.90
K. ARTHURS WORLD	DT	119.90
MARIO KART	DT	89.90
MECHWARRIOR		129.90
NCAA BASKETBALL		119.90
NHLPA HOCKEY'93	DT	129.90
PARODIUS	DT	119.90
PILOTWINGS	DT	89.90
ROAD RUNNER		119.90
SHANGHAI II		109.90
SIM CITY	DT	89.90
SIM EARTH		129.90
STAR WARS	DT	119.90
STREET FIGHTER	DT	89.90
SUPER TURRICAN		129.90
TINY TOONS	DT	119.90
TWIN BEE	DT	119.90
X-ZONE		99.90
ZELDA III	DT	89.90
Super- NES US-RGB (Die schnellere Kiste)		299.00
RGB-AV-KABEL DT/US		49.90
FIRE-ADAPTER		29.90
4th GEN. ADAPTER		39.90
CAPCOM SF-STICK		169.90
TOP-FIGHTER-STICK		159.90
JB-KING	DT	139.90
ASCII-PAD	DT	59.90
PADVERLÄNGERUNG		19.90
SUPERSCOPE		139.90

JUMP 'N' RUN

MEGA DRIVE CD-SPIELE

CDX-CONVERTER		89.90
JEDE CD AUF JEDEM ROM		
BATMAN RETURNS	US	99.90
BLACK HOLE	US	109.90
CHUCK ROCK	US	109.90
FINAL FIGHT	US	call
HOOK	US	109.90
INXS	US	call
JAGUAR XJ-220	US	109.90
JOE MONTANA	US	call
MONKEY ISLAND	US	call
NIGHT TRAP	US	119.90
POWER FACTORY	US	call
ROAD AVENGER	US	call
SEWER SHARK	US	119.90
SILPHEAD	US	call
SONIC	US	call
STREET FIGHTER II		call
STROK. DRACULA	US	119.90
TIME GAL	US	call
WILLIE BEAMISH	US	119.90
WONDERDOG	US	call

MEGA DRIVE MODULE

ANOTHER WORLD	DT	109.90
BATTLETOADS		99.90
CHICKI CHICKI BOYS		89.90
COOL SPOT	DT	109.90
FATAL FURY	DT	119.90
FLASHBACK		129.90
STREETS OF RAGE II	DT	89.90
THUNDERFORCE IV	DT	109.90
WORLD OF ILLUSION	DT	89.90
HARDWARE		
SEGA CD-ROM	us	699.00
IMP-JOYBOARD (Test VG 5/93 S.24)		89.00
UMBAU 50/60Hz		39.90

NEO GEO

3 COUNT BOUT	369.00
ART OF FIGHTING	369.00
BASEBALLSTARS II	309.00
BLUES JOURNEY	199.00
FATAL FURY II	369.00
LAST RESORT	309.00
MAGICIAN LORD	199.00
NAM 75	199.00
ROBO ARMY	279.00
SENGOKU II	369.00
SUPER SIDEKICKS	359.00
THRASH RALLY	229.00
VIEWPOINT	549.00
GRUNDGERÄT PAL/RGB	699.00
JOYBOARD	119.00
MEMORY CARDS	69.00

Laden & Versand

Fon 0221-123393
Fax 0221-125676
Ebertplatz 2 - 5000 Köln 1

12h Bestellannahme
kein Anrufbeantworter

Preisliste gegen frankierten Rückumschlag.
Wir liefern per NN zzgl. DM 8.- Porto & Verpackung

Druckfehler, Irrtümer & Preisänderungen vorbehalten Software ist außer bei Defekt grundsätzlich vom Umtausch ausgeschlossen

Alle angegebenen Preise sind Versandpreise. Ladenpreise können abweichen.

Händleranfragen erwünscht.

European Club Soccer (Mega Drive)

Die Paßwörter zu allen Begegnungen hat uns Ronny Salomon aus Wilhelmshorst geschickt.

	Juventus Turin	Eintracht Frankfurt	Werder Bremen
1. Runde	AJTRACWCHC	7B6BAB3CCA	EG3RQBZDLFI
Viertelfinale	DVTSQLWFHC	IZ6CAB3ALQ	S636ABZECA
Semifinale	PZTTACWGCA	BR6DAB3GLA	TE3TABZGAA
Finale	3RTUALWIKQ	LZ6EAB3IKA	VQ3UABZIAE
	Dynamo Kiew	**Ajax Amsterdam**	**Marseille**
1. Runde	PGKRAE6CH	NU6BACHCKTQ	N97BQBODKR
Viertelfinale	NSKSQE6FCA	466CACHEKR	8T3CABOEKOA
Semifinale	N3KTQEGHAA	RU6DACHGGA	FU3OABOGHA
Finale	FCKUAEGIGG	X66EACHIKA	LD3EABOIKA

NFL Sportstalk '93 (Mega Drive)

Die Paßwörter zum aktuellen Spiel rund um Joe Montana hat uns Thomas Murad aus Bochum als erster geschickt.

1	H88DBBBBD
2	H88FDBBBD
3	H88GJBBBD
4	H88HSBBBD
5	H88J9BBBD
6	H88K90BBD
7	H88L9FBBD
8	H88M9KBBBD
9	H88N9KBBBD
10	H88P92BBBD
11	H88Q92CBBD
12	H88Q92CBBBD
13	H88592KBBD
14	H88T92KBBD
15	H88V922BBD
16	H88W922CBD

Racket Attack (NES)

Eric Feldmann aus Dresden hat lange Matches hinter sich. Er hat uns geschrieben, wie Ihr mit den beiden Damen Berry und Jansco bis ins Finale kommt:

Berry:

	Spiel	besiegte Gegnerin	Code
1	Spohn	KVIUXHD	
2	Orchler	FHYKIEC	
3	Juana	PSFACPE	
4	James	YGBNGAC	
5	McKay	UUOASWC	
6	Gray	EMXJJHC	

Jansco:

	Spiel	besiegte Gegnerin	Code
1	Spohn	FGYPGGC	
2	Orchler	TWRANVC	
3	Berry	ANCKDDB	
4	Juana	GMVMJKC	
5	James	APCKDFB	
6	Gray	AQCKDGB	

Dino City (Super Nintendo)

Die Paßwörter zur amerikanischen Fassung von *Dino City* erhielten wir von Thomas Hägler aus Bretzwil.

Level 2	KS22T*K3HN0M
Level 3	HVBN#HBCX1VW
Level 4	4KL*T*S9HF24
Level 5	41CHD*SWHVHM
Level 6	5S24D*S0H4T4

*=verkehrtes E
#=Dreieck

Boulder Dash (NES)

Gerhard Bauer aus Salzburg kennt alle Paßwörter des Klassikers:

Level	Code
2	635870
3	840137
4	840967
5	225378
6	752053
7	423480
8	457397
9	423579
10	864111
11	995065
12	827100
13	532375
14	243481
15	606664
16	692551
17	724892
18	772974
19	724045
20	723846
21	231750
22	228733
23	923838
24	184904

Space Football (Super Nintendo)

Jens Ortgiese aus Friedrichshafen hat 32 Paßwörter auf Lager.

Level 2	246860
Level 3	402713
Level 4	312171
Level 5	346312
Level 6	373243
Level 7	650665
Level 8	449357
Level 9	736725
Level 10	876963
Level 11	884887
Level 12	497998
Level 13	955306
Level 15	274443
Level 16	487735
Level 17	626631
Level 18	872669
Level 19	349583
Level 20	668227
Level 21	175845
Level 22	121915
Level 23	644028
Level 24	845684
Level 25	377493
Level 26	993201
Level 27	073362
Level 28	725375
Level 29	578456
Level 30	599544
Level 31	802775
Level 32	511588

The Flash (Game Boy)

Ronny Simhs aus Leipzig hält die Paßwörter parat:

Level	Paßwort
2	23DELANEY
3	DENIMBLVD
4	TRACK29
5	99PICA550
6	INGOTLANE
7	7THMARKET
8	TRACK12
9	RUELEDAY
10	TINALLEY
11	GORBYWAY
12	TRACK66
13	FUNHOUSE

B.C. Kid (Game Boy)

Ein rekordverdächtig umfangreiches Kartenwerk schickte uns Robert Coric aus Berlin.

MEGA TRADE GmbH

Ihr Partner für Video- und Computer - Games

MEGA DRIVE deutsch

BATMAN	49.-
RAMBO III	49.-
WORLD CUP ITALIA 90	49.-

ABRAMS BATTLE TANK	59.-
AFTERBURNER	59.-
ARCH RIVALS	59.-
BIO HAZARD BATTLE	59.-
CALIF. GAMES	59.-
CHUCK ROCK	59.-
DJ BOY	59.-
EA HOCKEY	59.-
F-22 INTERCEPTOR	59.-
FERRARI F-1	59.-
GOLDEN AXE	59.-
GREEN DOG	59.-
HOME ALONE	59.-
M. LEMIEUX HOCKEY	59.-
PREDATOR II	59.-
REV. OF SHINOBI	59.-
JAMES POND II	59.-
ROAD RASH	59.-
SONIC II	59.-
SONIC HEDGEHOG	59.-
SPIDERMAN	59.-
SPLATTER HOUSE 2	59.-
STREETS OF RAGE	59.-
SUP. REAL BASKETB.	59.-
TOKI	59.-
TURBO OUTRUN	59.-
WONDERBOY III	59.-

688 SUB. ATTACK	69.-
DRAGONS FURY	69.-
J. MADDEN FOOTB. 93	69.-
LEMMINGS	69.-
LHX ATTACK CHOPPER	69.-
LITTLE MERMAID	69.-
LOTUS TURBO CHALL.	69.-
OLYMPIC GOLD	69.-
PACMANIA	69.-
SHADOW BEAST II	69.-
STRIDER	69.-
TAZ - MANIA	69.-
TEAM USA BASKETB.	69.-
TERMINATOR	69.-
WONDERBOY MONSTL.	69.-

ACTION REPLAY PRO	99.-

MASTER SYSTEM deutsch

A. KIDD IV	39.-
BATTLE OUT RUN	39.-
BUBBLE BOBBLE	39.-
CALIF. GAMES	39.-
CHASE H. Q.	39.-
DOUBLE DRAGON	39.-
FIRE +FORGET II	39.-
FLINTSTONES	39.-
OPERATION WOLF	39.-
OUTRUNPSYCHO FOX	39.-
SLAP SHOT	39.-
SUMMER GAMES	39.-
SUPER MONACO GP	39.-
SUPER TENNIS	39.-
WONDERBOY I	39.-
WONDERBOY II	39.-
WONDERBOY III	39.-
WORLD SOCCER	39.-

ASTERIX	49.-
AYRTON SENNA GP	49.-
BACK TO FUTURE III	49.-
DONALD DUCK	49.-
DYNAMITE DUKE	49.-
G - LOC	49.-
INDIANA JONES	49.-
MOONWALKER	49.-
MICKEY MOUSE	49.-
NINJA GAIDEN	49.-
OLYMPIC GOLD	49.-
POPULOUS	49.-
R - TYPE	49.-
SAGAIA DARIOUS II	49.-
SHADOW DANCER	49.-
SHADOW OF BEAST	49.-
SONIC HEDGEHOG	49.-
SPIDER - MAN	49.-
STRIDER	49.-
SUPER KICK - OFF	49.-
TOM & JERRY	49.-
WIMBLEDON TENNIS	49.-
WONDERBOY - M WORLD	49.-

GAME BOY deutsch

TRIP WORLD	55.-
TURRICAN	30.-
BATTERIESET + TEIL	59.-
GAME LIGHT PLUS	29.-
HYPERBOY	79.-
LIGHT MAX	49.-
ACTION REPLAY PRO	79.-

SUPER NES deutsch

ADV. ISLAND	90.-
ALIEN 3	109.-
ANOTHER WORLD	109.-
BEST OF THE BEST	109.-
BLUES BROS	119.-
DARIUS TWIN	90.-
EXHAUST HEAD	90.-
FATAL FURY	109.-
FIRST SAMURAI	109.-
G. FAREMAN BOXING	105.-
HOME ALONE 2	90.-
KING ARTHUR` S WORLD	109.-
MAGICAL QUEST	100.-
OUTLANDER	109.-
PARODIUS	109.-
PLAYER MANAGER	109.-
POWERMONGER	109.-
PUSH - OVER	119.-
ROAD RIOT 4WD	100.-
STARFOX	109.-
STAR WARS	119.-
SUPER SWIV	119.-
TERMINATOR 2	109.-
TEST DRIVE 2	109.-
TINY TOON ADV.	109.-
WORLD LEAGUE BASIC	85.-
ACTION REPLAY PRO	89.-
ASCII PAD	45.-
SCORE MASTER J.	85.-
ACTION CONTROLLER	28.-
ZELDA SPIELEB.	24.-

GAME BOY deutsch

ALFRED CHICKEN	55.-
BATMAN	30.-
BEST OF BEST	55.-
BUBBLE BOBBLE	30.-
CASTLEVANIA	30.-
CHASE H. Q.	30.-
DROP ZONE	55.-
F - 15 STRIKE EAGLE	55.-
GARGOYLE `S QUEST	30.-
GRAND PRIX	55.-
HOME ALONE 2	55.-
JOE & MAC	55.-
KING OF ZOO	30.-
LOONEY TUNES	55.-
MARBLE MADNESS	30.-
MOTOCROSS	30.-
MYSTIC QUEST	55.-
POPULOUS	55.-
PROBOTECTOR	30.-
ROBOCOP	30.-
RODLAND	55.-
SKATE OR DIE	30.-
SPLITZ	55.-
S. MARIO LAND 2	50.-
TOP GUN	55.-

NES deutsch

ALPHA MISSION	39.-
BLASTER MASTER	39.-
BIONIC COMMANDO	39.-
DYNABLASTER	39.-
DEF. OF CROWN	39.-
GUN SMOKE	39.-
IRON SWORD	39.-
JACK NICKL. GOLF	39.-
KICKLE KUBICLE	39.-
KUNG FU	39.-
LIFE FORCE	39.-
NEW ZEDLAND STORY	39.-
OPEN TOURN. GOLF	39.-
PINBALL	39.-
POWER BLADES	39.-
ROBO WARRIOR	39.-
SIMONS QUEST	39.-
SWORD & SERPENTS	39.-
TOTAL RECALL	39.-
TROJAN	39.-
WRATH OF BL. MANTA	39.-
WRESTLEMANIA	39.-
WILLOW	39.-

ADV. OF LOLO	49.-
BLADES OF STEEL	49.-
DOUBLE DRAGON	49.-
DRAGONS LAIR	49.-
GHOST + GOBLINS	49.-
GOAL	49.-
HUNT RED OCT.	49.-
WORLD CUP	49.-

FAXANADU	59.-
HYPER SOCCER	59.-
JOE & MAC	59.-
ROBOTECTOR 2	59.-
SNOW BROSTERS	59.-
WORLD CHAMP. BOX.	59.-
A PLAYER TENNIS	59.-

ACTION REPLAY PRO	89.-

Kein USA / Japan Import dafür unschlagbare Preise für **deutsche** Spiele.

MEGA TOP HITS ZU MEGA PREISEN VON MEGA TRADE

WEITERE SPIELE UND ZUBEHÖR ZU SENSATIONELLEN TIEFST PREISEN ENTNEHMEN SIE BITTE UNSERER PREISLISTE DIE SIE KOSTENLOS ANFORDERN KÖNNEN

Preisänderungen vorbehalten druckfehler und irrtümer vorbehalten

7700 Singen Ekkehardstr. 16a

0 77 31 / 6 66 34

Ich bestelle folgende Titel: _____

System: SMD ☐ SNES ☐ Game Boy ☐ IBM ☐ Amiga ☐ Lynx ☐ Game Gear ☐ Neo Geo ☐

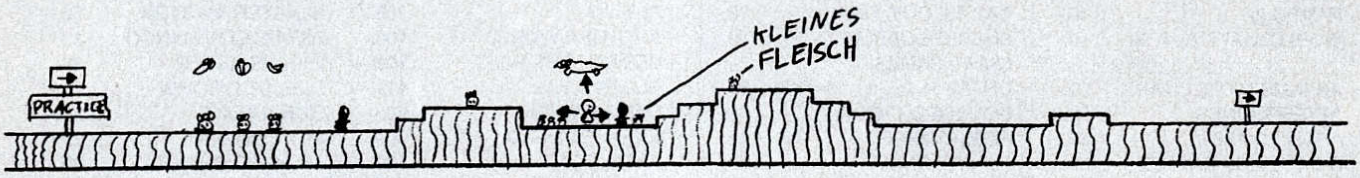
☐ Bitte senden Sie mir kostenlos den Neuheiten-Katalog.

Name: _____

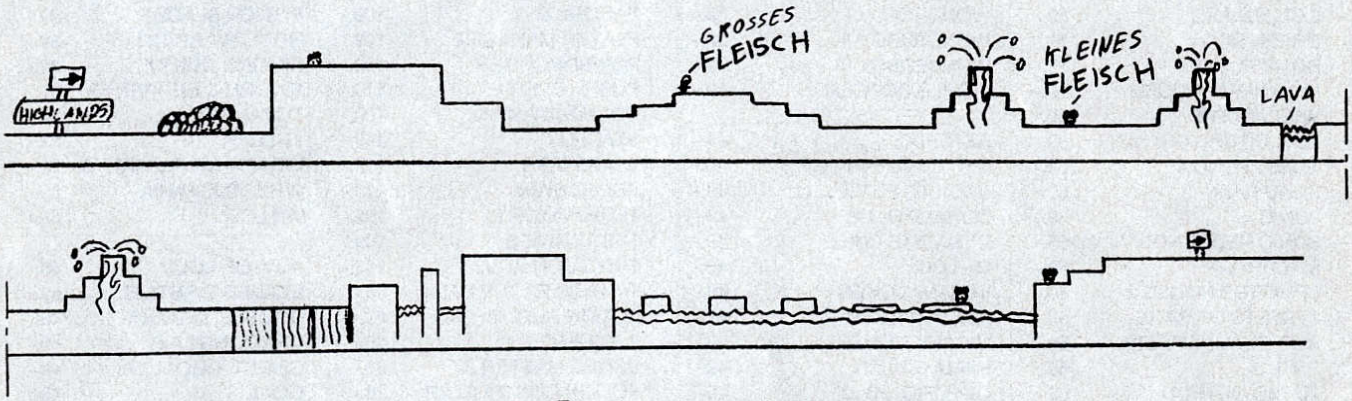
Strasse: _____

Ort: _____

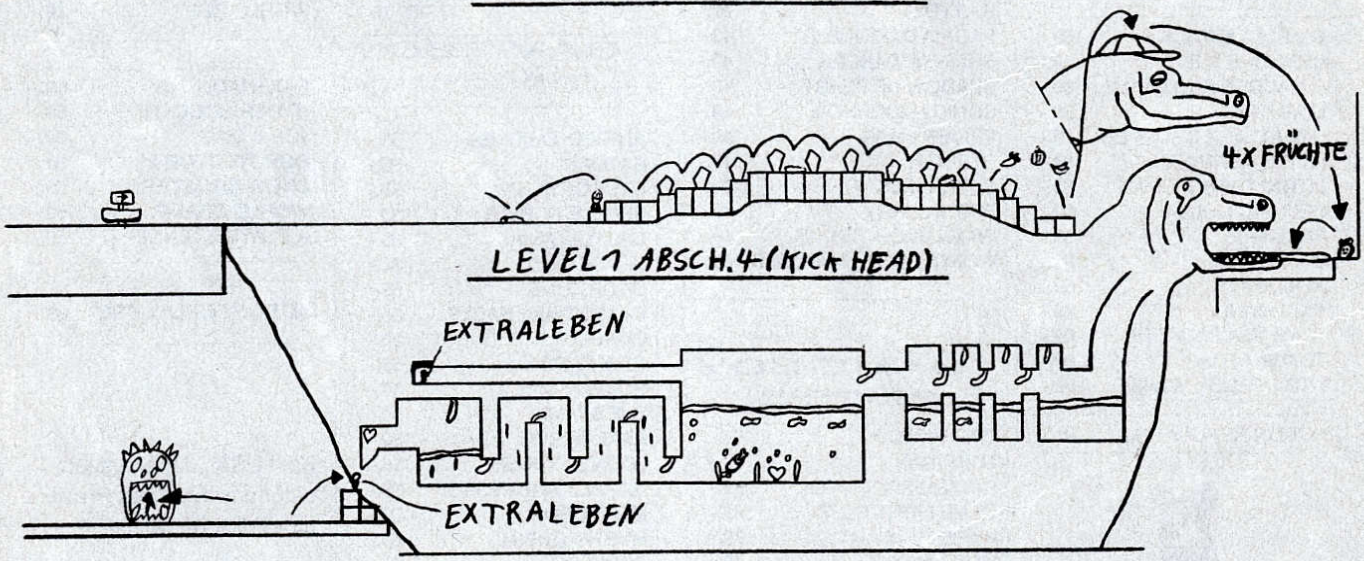
LEVEL 1 ABSCH. 1 (PRCTICE)



LEVEL 1 ABSCH. 2 (HIGHLANDS)

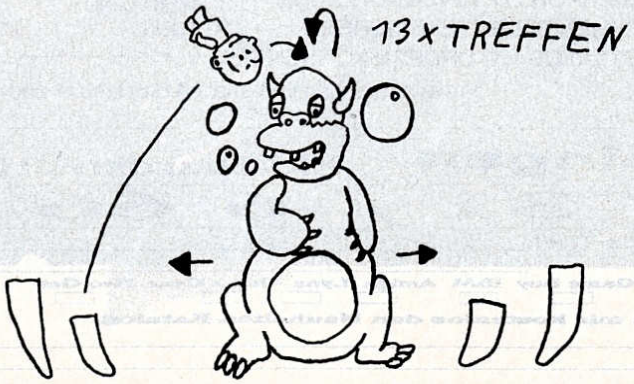


LEVEL 1 ABSCH. 3 (KICK HEAD)



LEVEL 1 ABSCH. 4 (KICK HEAD)

LEVEL 1 ABSCH. 5 (KICKHEAD)



Fortsetzung folgt

Kurz, aber knackig

Gleiter	Beschleunigung	Geschwindigkeit	Sprungweite	Auftankzeit	Energieverbrauch
Golden Fox	sehr hoch	sehr niedrig	sehr weit	sehr schnell	sehr hoch
Blue Falcon	hoch	niedrig	weit	schnell	hoch
Wild Goose	niedrig	hoch	gering	langsam	niedrig
Fire Stingray	sehr niedrig	sehr hoch	sehr gering	sehr lang	sehr niedrig

Wer sein Lieblingsspiel mit unfairen Methoden austricksen will, wühlt in unserem Fundus von Unendlich-Leben-Cheats und Unverwundbarkeits-Tricks.

Evander Holyfields Boxing (Mega Drive)

Wenn Ihr den **ultimativen Kämpfer** sucht, nehmt Euch den Tip von Stefan Hartmann aus Ilvesheim zu Herzen: Im Titelbild die Option "Career Mode" und dann "Create a New Fighter" anwählen. Als Namen gebt Ihr "THE BEAST" ein. Nachdem Ihr Start gedrückt habt, erscheint ein grüner Kämpfer in der linken Box. Dieser Bursche weist Maximalwerte in Sachen Power, Stamina, Speed und Defence Capacity auf. Jetzt sollte Eurer Karriere nichts mehr im Weg stehen!

Steel Empire (Mega Drive)

Um bei Steel Empire **99 Bomben** zu ergattern, drückt Ihr bei der Auswahl des eigenen Raumschiffes die Tasten C, A, C, A auf dem ersten Joypad, auf dem zweiten betätigt Ihr B. Auch dieser Tip stammt von Ute Braun aus Köln.

F-Zero (Super Nintendo)

Oliver Hajak verrät uns die **Vor- und Nachteile der Gleiter**:

Super Mario Kart (Super Nintendo)

Reza Mir Heidari aus München hat uns geschrieben, welche Fahrer sich im Time Trial Modus empfehlen.

M.C. 1	Donkey Kong
M.C. 2	Donkey Kong
M.C. 3	Donkey Kong/Toad
M.C. 4	Toad
G.V. 1	Donkey Kong
G.V. 2	Toad
G.V. 3	Donkey Kong
C.I. 1	Donkey Kong/ Luigi
C.I. 21	Donkey Kong
V.L. 1	Luigi
V.L. 2	Luigi (0:59:63!)
D.P. 1	Donkey Kong
D.P. 2	Donkey Kong
D.P. 3	Yoshi
B.C. 1	Luigi
B.C. 2	Luigi
B.C. 3	Toad
K.B. 1	Donkey Kong
K.B. 2	Donkey Kong
R.R.	Toad

Spirit of F1 (Game Boy)

Nico Rechkemmer aus Meimsheim hat sich (hochmathematisch) mit den Symbolen beschäftigt, die Euch während des Rennens entgegenleuchten.

Iron Sword (NES)

Wie Ihr an die **Krone im Feuerlevel** kommt, verrät Euch Michael Schmitz aus Markt Schwaben: Nehmt die Sprungschuhe und den "Fleet Foot"-Zauber mit und geht in die Höhle rechts-oben. Wendet den Zauber an und springt nach rechts. Wenn Ihr das Steuerkreuz nach rechts gedrückt haltet, rutscht Ihr bis zur Krone.

Ninja Gaiden (Master System)

Nachdem Ihr 999 Kampfpunkte gesammelt habt, verliert Ihr keine mehr und könnt die **Ninja-Energie beliebig oft** anwenden.

Turtles (Game Boy)

Wer ein bißchen in den **Bonusspielen** 'rumstöbern will, drückt im Levelauswahlbildschirm Select, A und B. Neben der "5" erscheint nun ein Fragezeichen, das Ihr anwählt.

Super Mario Land 2 (Game Boy)

Die folgenden Tips schickte uns Thorsten Denhard aus Wettenberg. Im **"Blasen-Level"** einfach oben entlang fliegen, dann passiert Euch nichts. Dort gibt's auch ganz zu Anfang ein **Extraleben** (fliegt ganz nach links oben).

Endgegner-Taktiken:

Vogel: Draufspringen, sobald er auf Euch zurast.

Schweine: Beim ersten und zweiten nah am Rand bleiben und draufspringen, das dritte gleich beim ersten Aufprall treffen, ansonsten aufpassen und möglichst knapp neben der nächsten Aufprallstelle zum Springen bereithalten.

Zauberer: Auf den mittleren Topf stellen und nach rechts oder links auf ihn springen. Achtet auf die Stacheln und den Topfdeckel.

Krake: Den kleinen Kraken ausweichen und versuchen, möglichst schnell zu treffen – und immer Abstand halten.

Ratte: Wenn die Ratte auf Euch zurennt, springt Ihr schnell auf sie (nicht zu nah am Bildschirmrand). Kommt sie herunter, nach rechts oder links stellen.

Raumschiff: Zunächst nach links bzw. rechts unten halten, dort ist Mario sicher. Das Raumschiff schießt meistens zweimal, dann wechselt es die Seite – in diesem Augenblick könnt Ihr es erwischen. Mit Feuer-Mario geht's am einfachsten: postiert Euch links unten und feuert drauflos.

Wario: Bringt Euch erst links in Stellung und achtet auf die zertrümmerten Kugeln. Danach auf den Thron stellen und auf ihn draufspringen. Im zweiten Abschnitt hüpft Ihr auf die Statue und wartet, bis Wario herunterkommt. Wenn Ihr Euch wieder bewegen könnt, springt Ihr auf ihn. Im dritten Teil hopst Ihr über die von Wario abgeworfenen Feuerkugeln und versucht, ihn zu treffen.

Alle Wertungen sind schon da

Wo war der Test von PGA Tour Golf? Wie hoch war die Gesamtwertung von Castlevania? Welche NES-Module kassierten die höchsten Punktzahlen? Diese und viele andere drängende Fragen beantwortet unsere Übersicht, in der Ihr alle Spielewertungen früherer *VIDEO GAMES*-Ausgaben findet.

GAME BOY

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
37	4 in 1 Fun Pak	Interplay	12/92
83	**A-Mazing Tater**	**Atlus**	**2/92**
13	Ace Striker	J.League	2/93
56	Addams Family	Ocean	2/92
48	Alien 3	Acclaim	3/93
58	Altered Space	Sony	9/92
64	Amazing Penguin	Natsume	12/92
53	Amazing Spiderman	Ljn/Nintendo	1/91
68	Asteroids	Accolade	2/92
67	Avenging Spirit	Jaleco	4/93
71	Aventure Island	Hudson	2/92
75	Bad'n Rad	Konami	2/91
55	Balloon Kid	Nintendo	1/91
61	Bart vs Juggernauts	Acclaim	11/92
70	Bases Loaded	Jaleco	2/91
80	**Batman**	**Sunsoft**	**2/91**
75	Batman 2	Sunsoft	7/92
59	Battletoads	Tradewest	1/92
76	BC Kid	Hudson	3/93
37	Beetlejuice	Ljn	6/92
80	**Bill & Ted**	**Acclaim**	**1/92**
73	Bionic Commando	Capcom	3/93
61	Blades of Steel	Palcom	4/91
68	Blaster Master Boy	Sunsoft	6/92
65	Blues Brothers	Titus	10/92
60	Bomb Jack	Infogrames	12/92
80	**Bomber Boy**	**Hudson/Nintendo**	**1/91**
80	**Boulder Dash**	**Nintendo**	**10/92**
80	**Boxxle**	**FCI**	**1/92**
80	**Boxxle 2**	**FCI**	**9/92**
54	Brain Bender	Electrobrain	2/92
68	Bubble Bobble	Taito	2/91
67	Bubble Ghost	FCI	6/92
69	Bugs Bunny	Kemco	2/92
64	Burai Fighter	Taito/Nintendo	2/91
58	Burgertime de Luxe	Dataeast	4/91
37	Caesars Palace	Arcadia	6/92
73	Castelian	Triffix	3/91
81	**Castlevania**	**Konami**	**2/91**
81	**Castlevania 2**	**Konami**	**9/92**
81	**Cavenoire**	**Konami**	**2/93**
39	Centipede	Accolade	12/92
44	Chase H.Q.	Taito	1/91
81	**Chessmaster**	**Hi-Tech/Nintendo**	**1/91**
78	Choplifter 2	JVC	4/91
48	Crash Dummies	Acclaim	4/93
59	Dexterity	SNK	2/91
61	Dig Dug	Namcot	12/92
72	Double Dragon 2	Acclaim	4/91
53	Double Dragon 3	Acclaim	11/92
43	Dr. Franken	Elite	10/92
83	**Dr. Mario**	**Nintendo**	**2/91**
26	Dragon's Lair	Imagesoft	6/92
44	Elevator Action	Taito	2/92
37	Empire Strikes Back	Capcom	5/93
72	F1 Race	Nintendo	2/91
63	F-15 Strike Eagle 2	Microprose	1/93
76	Faceball 2000	Bullet Proof	2/92
72	Ferrari Grand Prix	Acclaim	10/92
61	Fighting Simulator	Culture Brain	7/92
80	**Final Fantasy Adventure**	**Square**	**1/92**
77	Final Fantasy Legend	Square	1/91
79	Final Fantasy Legend 2	Square	1/92
60	Flintstones	Taito	2/93
58	Flipull	Taito	2/91
67	Fortified Zone	Jaleco	3/91
68	Fortified Zone 2	Jaleco	7/92
68	Fortress of Fear	Acclaim/Nintendo	1/91
55	G. Foreman's K.O.-Boxing	Acclaim	10/92
83	**Game Boy Wars**	**NCS**	**3/91**
80	**Gargoyle's Quest**	**Capcom/Nintendo**	**1/91**
51	Gauntlet 2	Mindscape	4/91
65	Ghostbusters 2	Activision	4/91
68	Gremlins 2	Sunsoft	2/91
68	Harmony	Accolade	2/91
72	Hit the Ice	Taito	2/93
56	Home Alone	THQ	6/92
63	Home Alone 2	THQ	4/93
59	Hook	Ocean	2/92
49	Hudson Hawk	Sony	9/92
79	Humans	Gametek	1/93
64	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
68	Jack Nicklaus Golf	Tradewest	11/92
40	Jordan vs. Bird	Electronic Arts	10/92
24	Kick Off	Imagineer	7/92
70	Kid Icarus	Nintendo	1/92
64	Killer Tomatoes	THQ	2/92
30	King of the Zoo	Nexoft/Nintendo	1/91
70	Kirby's Dreamland	Nintendo	11/92
52	Kung-Fu Master	Irem	2/91
85	**Kwirk**	**Acclaim/Nintendo**	**1/91**
80	**Lemmings**	**Sunsoft**	**2/93**
38	Little Mermaid	Capcom	6/93
80	**Looney Tunes**	**Sunsoft**	**2/93**
69	Loopz	Mindscape	4/91
70	Magnetic Soccer	Nintendo	12/92
58	Marble Madness	Mindscape	4/91
58	Maru's Mission	Jaleco	3/91
61	Max	Infogrames	3/93
77	Mega Man 2	Capcom	2/92
72	Metroid 2	Nintendo	1/92
78	Mickey Mouse	Kemco	10/92
68	Mini-Putt	A Wave	3/91
53	Missle Command	Accolade	6/92
80	**Monopoly**	**Parker**	**2/92**
73	Motocross Maniacs	Konami	1/91
18	Mousetrap Hotel	Electro Brain	2/93
66	Mr. Do!	Ocean	12/92
73	Nail'n Scale	Dataeast	7/92
69	Navy Seals	Ocean	4/91
55	NBA Allstar Challenge	Ljn	2/91
83	**Nemesis**	**Konami**	**3/91**
79	Nemesis 2	Konami	9/92
57	Ninja Boy	Culture Brain	10/92
62	Ninja Shadow	Tecmo	1/92
46	Othello	Tsukuda	10/92
33	Paperboy	Mindscape	1/91
39	Paperboy 2	Mindscape	7/92
75	Parasol Stars	Ocean	1/93
87	**Parodius**	**Konami**	**6/92**
66	Pop Up	Infogrames	6/92
77	Popeye 2	Sigma	2/93
49	Power Racer	Tecmo	3/91
68	Prince of Persia	Virgin/Mindscape	2/92
69	Princess Blobette	Absolute	3/91
81	**Probotector**	**Konami**	**4/91**
82	**Puzznic**	**Taito**	**1/91**

HIGH SCORES

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
64	Q*Bert	Jaleco	2/92
55	Qix	Nintendo	1/91
82	**Quarth**	**Konami**	**3/91**
81	**R-Type**	**Irem**	**2/91**
62	Rampart	Jaleco	2/93
40	Ray Thunder	Nichibutsu	8/92
71	Revenge of Gator	HAL/Nintendo	1/91
52	Robocop	Ocean/Epic	2/91
75	Rockman World	Capcom	4/91
29	Rocky & Bullwinkle	THQ	1/93
33	Roger Rabbit	Capcom	1/92
67	Rolan's Curse 2	American Sammmy	1/93
83	**Sagaia**	**Taito**	**2/92**
60	Shi Kin Yo	Toei	8/92
60	Side Pocket	Dataeast	2/91
69	Sneaky Snakes	Tradewest	2/93
49	Snoopy's Magig Show	Kemco	6/92
31	Soccer Mania	Sony	9/92
83	**Solomon's Club**	**Tecmo**	**3/91**
72	Spanky's Quest	Taito	7/92
41	Speedball 2	Mindscape	5/93
55	Spiderman 2	Ljn	10/92
69	Spirit of F1	Konami	8/92
35	Splitz	Imagineer	5/93
64	Spot	Virgin	2/93
30	Square Deal	DTMC	7/92
80	Starhawk	Accolade	4/93
61	Star Saver	Taito	7/92
26	Star Trek	Palcom	9/92
59	Star Wars	Ubisoft	12/92
70	Super Hunchback	Ocean	6/92
89	**Super Mario Land 2**	**Nintendo**	**1/93**
56	Super Off Road	Tradewest	2/93
72	Super R.C. Pro-Am	Nintendo	1/92
24	Swamp Thing	THQ	12/92
64	Sword of Hope	Kemco/Seika	3/91
76	Tail'gator	Natsume	3/91
68	Teenage Turtles	Konami	1/91
81	**Teenage Turtles 2**	**Konami**	**1/92**
39	Terminator 2	Ljn	4/91
45	The Flash	THQ	6/92
53	The Jetsons	Taito	12/92
65	The Simpsons	Acclaim	4/91
81	**Tiny Toon Adventures**	**Konami**	**6/92**
46	Titus the Fox	Sunsoft	1/93
52	Tom & Jerry	Hi-Tech	9/92
52	Top Gun 2	Konami	3/93
69	Tour de Trash	Electronic Arts	3/91
29	Toxic Crusaders	Bandai	12/92
77	Track & Field	Konami	9/92
79	Track Meet	Interplay	8/92
59	Trax	Hal	8/92
43	Turn'n'Burn	Absolute	8/92
51	Turrican	Accolade	1/92
57	Universal Soldier	Accolade	4/93
77	Wave Race	Nintendo	3/93
48	World Cup	Tecmo/Nintendo	3/91
52	World Ice-Hockey	Athena	3/91
64	WWF Superstars 2	Ljn	10/92
72	Yoshi	Nintendo	8/92

GAME GEAR

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
58	4 in 1	Sega	2/92
39	Aerial Assault	Sega	9/92
63	Alien 3	Arena	3/93
67	Alien Syndrome	Sims	6/92
77	Ax Battler	Sega	1/92
57	Batman Returns	Sega	2/93
65	Berlin Wall	Kaneco	2/92
67	Buster Ball	Riverhill	7/92
61	Chuck Rock	Virgin	12/92
77	Crystal Warriors	Sega	7/92
71	Defenders of Oasis	Sega	3/93
65	Devilish	Sage's Creation	10/92
53	Dragon Crystal	Sega	3/91
52	G-Loc	Sega	4/91
59	G. Foreman's K.O.-Boxing	Flying Edge	8/92
75	Galaga '91	Namcot	1/92
80	**GG-Aleste**	**Compile**	**2/92**
42	Indy 3	U.S. Gold	2/93
83	**Klax**	**Tengen**	**2/93**
72	Lemmings	Sega	12/92

Fortsetzung auf S. 74

VIDEOSPIELE BAIER 0 23 09/7 74 11

GAME BOY

Batman	33,-
R-Type	33,-
Metroid II	40,-
Castlevania	50,-
Turtles II	50,-
Prince of Persia	50,-
Super Mario II	50,-
Tiny Toon	55,-
Star Trek	55,-
Bionic Commando	55,-
Ferrari GP	55,-
Super Off Road	55,-
Spidermann II	55,-
Looney Tunes	55,-
Star Wars	60,-
Battletoads	60,-
Addams Family	60,-
u.v.m.	

LYNX

Hockey	66,-
Ishido	66,-
Stun Runner	66,-
Turbo Sub	60,-

NES

BuckyOHare	108,-
Probotector II	90,-
Turbo Racing	98,-
Turtles II	110,-
u.v.m.	

SUPER NES

Adapter	40,-
Pro Pad	29,-
Axelay	85,-
Dino City	70,-
Desert Strike	113,-
Parodius	105,-
Pop Twinbee	115,-
Streetfighter 2	90,-
Starwars	105,-
Tiny Toons	105,-
Red October	113,-
Sim City	90,-
Pr. of Persia	95,-
Joe+Mac	70,-
Super Soccer	90,-
Turtles IV	90,-
u.v.m.	

MEGA DRIVE

Japan Adapter	20,-
Joypad (Turbo)	29,-
Japan CDs ab	75,-
Tiny Toon	95,-
Streets Rage 2	85,-
Terminator II	80,-
World of Illus.	70,-
Battletoads	85,-
New Zland Story	75,-
Sonic 2	70,-
u.v.m.	

GAME GEAR

Sonic II	50,-
Donald Duck	40,-
Lemmings	50,-
Shinobi 2	50,-
Streets Rage	50,-

MASTERSYSTEM

Chuck Rock	88,-
Mickey Mouse 2	79,-
R-Type	70,-
Terminator	88,-

PC-ENGINE jp.

Chooaniki	109,-
Cotton	109,-
Gradius 2	105,-
Wind of Thunder	105,-
Bomberman 93	105,-
PC-Kid III	105,-
Parodius	99,-
PC-Denjin	88,-
Gate of Thunder	88,-
Bonze Adv.	88,-
Sup. Adv. Island	88,-
Fantasy Zone	77,-
Dead Moon	77,-
Kato+Ken	77,-
S. Longn. Goblin	77,-
W-Ring	66,-
Avenger	55,-
Ninja Spirit	44,-
Bravoman	44,-
Toilet Kids	33,-
Armed F	33,-
Mr. Heli	25,-
Gomola Speed	25,-
Dragon Spirit	25,-

SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ

CHAUD-SOFT SCHWEIZ

Ebenfalls Vermietungen und Occasionen

Neu!!! Ladenlokal Gurtenweg 50, 3074 Muri/Bern, Schweiz
Öffnungszeiten Mo-Fr 17.00 bis 18.30 Uhr
Mo-Fr ab 17.00 Uhr Tel./FAX 0041 (0)31 952 73 04

SNES	Mega Drive	Neo Geo Pal/RGB
Magical Quest	Streetfighter	Baseball Stars II
STAR FOX!!	Gynoug 48,-	Art of Fighting
Tiny Toons	Terminator	Super Side Kicks
Super Star Wars I/II	Desert Strike	Mutation Nation
Batman Returns	Ecco the Dolphin	Viewpoint jetzt lieferbar!
Parodius DT	Streets of Rage II DT	NeoGeo Games ab 175,-!!
Axelay DT.	NHLPA Ice Hockey	Verlangen Sie unsere
Cybernator	John Mad. Footb. II	Gratisliste !

SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ SCHWEIZ

Supergünstige Gebrauchtspiele!

SEGA • Nintendo • NEO-GEO

– Ständig hunderte von Titeln am Lager

Gleich anrufen oder schreiben und Gratisliste anfordern!

TV GAMES

Grunewaldstraße 81
1000 Berlin 62

0 30/7 81 15 36

Alle Neuheiten auf Anfrage!

Berliner, besucht unser Ladengeschäft!

Wedding · Brüsseler Straße 19
Telefon: 0 30/4 53 22 73

Spieleverleih/Verkauf · Fachberatung

Spieleankauf zu Höchstpreisen!

Spieleankauf zu Höchstpreisen!

HIGH SCORES

Fortsetzung von S. 73

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
80	**Lucky Dime Capers**	**Sega**	**1/92**
61	Marble Madness	Domark	8/92
47	Master of Darkness	Sega	5/93
67	Ninja Gaiden	Sega	1/92
72	Olympic Gold	US Gold	10/92
37	Out Run Europa	U.S.Gold	12/92
41	Paperboy	Tengen	11/92
73	Popils	Tengen	4/91
64	Prince of Persia	Domark	2/93
48	Put and Putter	Sega	4/91
85	**Shinobi 2**	**Sega**	**2/93**
78	Sonic 2	Sega	2/93
81	**Sonic the Hedgehog**	**Sega**	**1/92**
63	Space Harrier	Sega	6/92
43	Spiderman	Flying Edge	9/92
81	**Streets of Rage**	**Sega**	**12/92**
55	Super Kick Off	U.S. Gold	9/92
69	Super Monaco GP 2	Sega	12/92
69	Super Monaco Grand Prix	Sega	3/91
59	Super Off Road	Virgin	11/92
34	Super Smash TV	Flying Edge	12/92
65	Super Space Invaders	Domark	1/93
61	Taz-Mania	Sega	1/93
65	Terminator	Virgin	10/92
81	**The Chessmaster**	**Sega**	**6/92**
84	**The Game Gear Shinobi**	**Sega**	**3/91**
65	Wimbledon	Sega	12/92
83	**Wonderboy: Dragon's Trap**	**Sega**	**11/92**
81	**World Class Leaderboard**	**U.S. Gold**	**1/92**

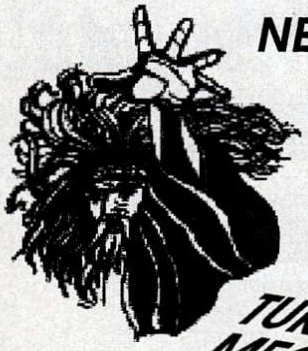
MASTER SYSTEM

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
20	Ace of Aces	Sega	4/91
40	Air Rescue	Sega	9/92

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
81	**Alex Kid in Miracle World**	**Sega**	**1/91**
63	Alien 3	Flying Edge	11/92
60	Alien Storm	Sega	4/91
60	Arcade Smash Hits	Virgin	8/92
82	**Asterix**	**Sega**	**6/92**
45	Bart vs Space Mutants	Flying Edge	12/92
51	Batman Returns	Sega	3/93
62	Bonanza Bros.	Sega	1/92
68	Bubble Bobble	Sega	3/91
81	**California Games**	**Sega**	**1/91**
82	**Castle of Illusion**	**Sega**	**2/91**
66	Champions of Europe	Tecmagik	6/92
66	Chuck Rock	Virgin	8/92
62	Dick Tracy	Sega	1/91
65	Dragon Crystal	Sega	1/92
55	Dynamite Duke	Sega	3/91
32	E-Swat	Sega	1/91
77	Forgotten Worlds	Sega	4/91
66	Gauntlet	U.S. Gold	1/91
38	Ghouls'n'Ghosts	Sega	1/91
41	Godfather	U.S. Gold	2/93
81	**Golden Axe Warrior**	**Sega**	**2/91**
74	Golvelius	Sega	1/91
58	GP Rider	Sega	4/93
30	Heavyweight Champion	Sega	2/91
33	Heros of the Lance	U.S. Gold	1/92
70	Impossible Mission	U.S. Gold	1/91
67	James Bond	Domark	4/93
84	**Klax**	**Domark**	**8/92**
53	Line of Fire	Sega	1/92
80	**Lemmings**	**Probe**	**1/93**
80	**Lucky Dime Capers**	**Sega**	**2/92**
60	Marble Madness	Virgin	8/92
49	Master of Darkness	Sega	1/93
84	**Mickey Mouse 2**	**Sega**	**1/93**
59	Moonwalker	Sega	2/91
57	Ms. Pac-Man	Domark	2/92
78	New Zealand Story	Tecmagik	9/92
66	Ninja Gaiden	Sega	9/92
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
39	Out Run Europe	U.S. Gold	1/92

FANDANGO FÜR EUCH MACHEN WIR UNS

NEUGABLONZERSTR.62 8950 KAUFBEUREN



NEUE GAMES IMMER AUF LAGER

VERSAND & LADEN

UMBAU MEGA CD JP/US UMSCHALTBAR

TURBO DUO
MEGA DRIVE
PC-ENGINE
GAMEBOY
NEO-GEO
LYNX
GAME GEAR
SUPER-NINTENDO

MARIO KART DEUTSCH 89.-

T-SHIRTS VON EUREN STARS

STREET FIGHTER 2 , STAR WARS
SONIC , MARIO , U.S.W.
AUCH AUF BASEBALLMÜTZEN
AUFKLEBER,PUZZLES,U.S.W.

VIDEO MAGAZIN
VHS VIDEOKASSETE MIT DEN NEUESTEN
GAMES ERST ANSCHAUEN DANN KAUFEN
ES WERDEN ALLE NEUEN SPIELE VORGESTELLT
VIDEOMAGAZIN ERSCHEINT MONATLICH
FÜR NUR 15.-PRO AUSGABE

TEL:08341/14053
FAX:08341/14127

WIR SIND VON 9-18 UHR TELEFONISCH ERREICHBAR

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
67	Pac-Mania	Tecmagik	1/91
84	**Phantasy Star**	**Sega**	**1/91**
88	**Populous**	**Tecmagik**	**2/91**
79	Power Strike	Sega	1/91
59	Prince of Persia	Domark	8/92
69	Psycho World	Sega	2/91
51	Put & Putter	Sega	9/92
80	**R-Type**	**Sega**	**1/91**
70	Rampart	Domark	8/92
22	S.C.I.	Sega	9/92
73	Sagaia	Taito	7/92
80	**Sega Chess**	**Sega**	**1/92**
27	Shadow Dancer	Sega	1/92
66	Shadow of the Beast	Tecmagik	4/91
80	**Shanghai**	**Sega**	**1/91**
78	Shinobi	Sega	1/91
80	**Sonic 2**	**Sega**	**1/93**
81	**Sonic the Hedgehog**	**Sega**	**4/91**
33	Space Gun	Taito/Sega	12/92
47	Speedball	Imageworks	2/91
52	Speedball 2	Virgin	11/92
65	Spiderman	Sega	2/91
28	Strider	Sega	3/91
20	Strider 2	U.S. Gold	2/93
60	Super Kick Off	U.S. Gold	1/92
67	Super Monaco GP 2	Sega	2/93
65	Super Space Invaders	Domark	7/92
56	Taz-Mania	Sega	2/93
66	Terminator	Virgin	8/92
50	The Flintstones	Sega	2/92
35	Tom & Jerry	Sega	10/92
69	Trivial Pursuit	Domark	12/92
61	Wimbledon	Sega	10/92
83	**Wonderboy 3: Dragon's Trap**	**Sega**	**1/91**
82	**Wonderboy in Monsterland**	**Sega**	**1/91**
82	**World Class Leaderboard**	**U.S. Gold**	**2/91**
59	World Tournament Golf	Sega	12/92
57	Xenon 2 -- Megablast	Imageworks	3/91

MEGA DRIVE

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
66	688 Attack Sub	Sega	2/91
62	Abrams Battle Tank	Sega	3/91
68	Alien 3	Acclaim	10/92
76	Alien Storm	Sega	2/91
53	Alisia Dragoon	Sega	6/92
80	**Another World**	**Virgin**	**4/93**
65	Arch Rivals	Flying Edge	2/93
36	Ariel	Blue Sky	3/93
58	Arrow Flash	Sega	2/91
64	Atomic Runner	Data East	10/92
39	Bach to the Future 3	Flying Edge	1/93
71	Batman	Sunsoft	8/92
62	Batman Returns	Sega	12/92
83	**Battletoads**	**Tradewest**	**5/93**
70	Bio Hazard Battle	Sega	2/93
75	Blockout	Electronic Arts	3/91
66	Bonanza Bros.	Sega	3/91
79	Buck Rogers	Electronic Arts	2/92
60	Bulls vs Lakers	Electronic Arts	8/92
78	California Games	Sega	2/92
54	Captain America	Dataeast	2/93
43	Carmen Sandiego	Electronic Arts	6/92
42	Carmen Sandiego 2	Electronic Arts	2/93
82	**Castle of Illusion**	**Sega**	**1/91**
59	Centurion	Electronic Arts	3/91
50	Chakan	Sega	4/93
72	Championship Pro AM	Rare	3/93
70	Chiki Chiki Boys	Sega	1/93
79	Chuck Rock	Virgin	8/92
33	Corporation	Virgin	9/92
57	Crackdown	Sega	1/91
46	Crüe Ball	Electronic Arts	11/92
25	Dark Castle	Electronic Arts	4/91
70	Decapattack	Sega	4/91
82	**Desert Strike**	**Electronic Arts**	**6/92**
73	Devil Crash	Techno Soft	4/91
38	Devilish	Sage's Creation	7/92
73	Dick Tracy	Sega	2/91
54	Double Dragon	Ballistic	6/92
47	Double Dragon 3	Flying Edge	5/93
70	Dragon's Eye	Home Data	7/92

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
90	**EA Hockey**	**Electronic Arts**	**3/91**
72	Ecco	Novotrade	1/93
67	El Viento	Wolfteam	4/91
85	**Elemental Master**	**Tecno Soft**	**1/91**
62	European Club Soccer	Virgin	8/92
70	Evander Holyfield's Boxing	Sega	10/92
69	Exile	Reno	6/92
69	Ex-Mutants	Sega	1/93
70	F-22	Electronic Arts	4/91
40	F1 Hero	Varie	8/92
45	F1-Grand Prix	Varie	2/92
62	Fantasia	Sega	3/91
51	Fantasm Soldier	Riot	2/92
60	Fatal Labyrinth	Sega	2/91
75	Fatal Rewind	Electronic Arts	4/91
60	Flicky	Sega	3/91
76	Gaiares	Reno	1/91
61	Gain Ground	Sega	2/91
29	Galaxy Force 2	Sega	8/92
78	Ghouls'n Ghosts	Sega	1/91
80	**Gleylancer**	**NCS**	**9/92**
75	Global Gladiators	Virgin	4/93
54	G-Loc	Sega	1/93
72	Gods	Mindscape	12/92
74	Golden Axe 2	Sega	1/92
61	Grandslam Tennis	Telenet	11/92
63	Green Dog	Sega	11/92
79	Gynoug	NCS	6/92
86	**Hardball 3**	**Accolade**	**5/93**
57	Hard Drivin'	Tengen	1/91
82	**Hellfire**	**NCS**	**1/91**
40	Home Alone	Sega	12/92
51	Indiana Jones 3	U.S. Gold	3/93
82	**Ishido**	**Accolade**	**1/91**
68	James Bond	Domark	1/93
66	James Pond	Electronic Arts	2/91
69	Joe Montana Football	Sega	2/91
81	**John Madden '92**	**Electronic Arts**	**1/92**
84	**John Madden '93**	**Electronic Arts**	**3/93**
70	**Jordan vs Bird**	**Electronic Arts**	**6/92**
68	**Kid Chameleon**	**Sega**	**2/92**
70	**King's Bounty**	**Electronic Arts**	**2/91**
89	Klax	Tengen	1/91
48	K.O. Boxing	Flying Edge	5/93
58	Krusty's Fun House	Flying Edge	8/92
85	**Lemmings**	**Sunsoft**	**9/92**
65	LHX Attack Chopper	Electronic Arts	12/92
88	**Long Raiser**	**NCS**	**3/91/91**
71	Lotus Turbo Challenge	Gremlin	2/93
72	Magig Guy	Sega	7/92
70	Marble Madness	Electronic Arts	1/92
69	Mario Lemieux Hockey	Sega	1/92
71	Master of Monsters	Toshiba/EMI	4/91
75	Mega-Lo-Mania	Virgin	4/93
70	Mercs (2)	Sega	4/91
68	Midnight Resistance	Dataeast	2/91
80	**Might & Magic**	**Electronic Arts**	**3/91**
75	Muhammed Ali Boxing	Virgin	4/93
84	**Musha Aleste**	**Compile**	**1/91**
75	Mutant League Football	Electronic Arts	5/93
79	NFL Sportstalk Football '93	Sega	1/93
91	**NHLPA Hockey '93**	**Electronic Arts**	**11/92**
76	Olympic Gold	U.S. Gold	6/92
62	Out Run	Sega	4/91
69	Pac-Mania	Tengen	2/92
46	Paperboy	Tengen	6/92
85	**PGA Tour Golf**	**Electronic Arts**	**2/91**
82	**Phantasy Star 2**	**Sega**	**1/91**
75	Phantasy Star 3	Sega	3/91
60	Pit-Fighter	Tengen	2/92
86	**Populous**	**Sega**	**1/91**
77	Powermonger	Electronic Arts	2/93
80	**Quackshot**	**Sega**	**1/92**
93	**Revenge of Shinobi**	**Sega**	**1/91**
69	Rings of Power	Electronic Arts	2/92
63	Risky Woods	Electronic Arts	2/93
65	Road Blaster	Tengen	2/92
71	Road Rash	Electronic Arts	4/91
73	Road Rash 2	Electronic Arts	2/93
71	Robocod	Electronic Arts	1/92
72	Rolling Thunder 2	Namcot	1/92
79	Rolo to the Rescue	Electronic Arts	3/93
75	Shadow Dancer	Sega	1/91
37	Shadow of the Beast	Electronic Arts	1/92
27	Shadow of the Beast 2	Electronic Arts	2/93
85	**Shining in the Darkness**	**Sega**	**3/91**
62	Side Pocket	Data East	3/93
64	Slime World	Micro World	7/92
81	**Sokoban**	**Sega**	**1/91**

Fortsetzung auf S. 76

HIGH SCORES

Fortsetzung von S. 75

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
71	Sol-Deace	Reno	7/92
83	**Sonic 2**	**Sega**	**12/92**
82	**Sonic the Hedgehog**	**Sega**	**2/91**
58	Speedball 2	Virgin	10/92
32	Splatterhouse 2	Namcot	8/92
58	Sports Talk Football	Sega	8/92
67	Star Control	Ballistic	3/91
82	**Starflight**	**Electronic Arts**	**4/91**
63	Empire of Steel/Steel Empire	Flying Edge/Hot-B	6/92
76	Streets of Rage	Sega	3/91
78	Streets of Rage 2	Sega	2/93
75	Strider	Sega	1/91
49	Sunset Riders	Konami	4/93
63	Super Airwolf	Kyugo	2/91
77	Super Fantasy Zone	Sunsoft	2/92
59	Super High Impact	Arena	12/92
49	Super Hydlide	T & E Soft	8/92
69	Super Monaco GP 2	Sega	8/92
67	Super Off Road	Ballistic	6/92
66	Super Smash TV	Flying Edge	12/92
86	**Super Tiny Toons**	**Konami**	**4/93**
71	Sword of Vermillion	Sega	1/91
46	Syd of Valis	Reno	6/92
46	Talespin	Sega	4/93
60	Talmit's Adventure	Namcot	12/92
59	Taz-Mania	Sega	8/92
67	Team USA Basketball	Electronic Arts	11/92
59	Tecmo World Cup '92	Sims	2/92
71	Teenage Turtles	Konami	3/93
53	Terminator	Virgin	9/92
66	Terminator 2	Flying Edge	2/93
45	Test Drive 2 - The Duell	Ballistic	6/92
74	The Aquatic Games	Electronic Arts	10/92
78	The Immortal	Electronic Arts	1/92
47	The Simpsons	Flxing Edge	9/92
87	**Thunder Force 3**	**Sega**	**1/91**
85	**Thunder Force 4**	**Tecno Soft**	**9/92**
80	**Tiger Heli**	**Treco**	**2/91**
62	Toejam & Earl	Sega	4/91
58	Toki	Sega	2/92
70	Tournament Golf	Sega	1/91
43	Traysia	Reno	6/92
47	Turbo Out Run	Sega	6/92
69	Turrican	Ballistic	4/91
61	Twinkle Tales	Was	12/92
61	Two Crude Dudes	Dataeast	6/92
59	Uncharted Waters	Koei	3/93
68	Undead Line	Palsoft	2/92
66	Veritex	Asmik	2/91
67	Warriors of Rome 2	Micronet	9/92
78	Warriors Of The Eternal Sun	Sega	10/92
76	Winter Challenge	Ballistic	1/92
85	**Wonderboy 5**	**Sega**	**1/92**
74	World Class Leaderboard	U.S. Gold	2/93
82	**World of Illusion**	**Sega**	**1/93**
70	WWF Wrestlemania	Flying Edge	1/93
53	Xenon 2	Virgin	2/93
68	Y's 3	Renovation	2/92
67	Zero Wings	Taoplan	7/92

NES

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
57	A Boy And His Blob	Absolute	3/91
81	**Adventure Island 2**	**Hudson**	**2/92**
63	Adventure Island Classic	Hudson	5/93
68	Adventures of Lolo	Hal	8/92
61	Alien 3	Sunsoft	1/93
56	Arch Rivals	Acclaim	1/91
40	Astyanax	Jaleco	3/91
35	Barbie	Hi-Tech	4/93
68	Bartman	Acclaim	4/93
42	Bart vs the World	Acclaim	8/92
63	Batman	Sun Soft	3/91
82	**Batman: Return of the Joker**	**Sunsoft**	**12/92**
86	**Battletoads**	**Tradewest**	**6/92**
56	Beetlejuice	Ljn	4/91
56	Blues Brothers	Titus	10/92
76	Boulder Dash	Dataeast	4/91
69	Bubble Bobble	Taito	3/91
89	**Bucky O'Hare**	**Konami**	**8/92**
59	Bugs Bunny	Kemco	2/92

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
66	Burai Fighter Deluxe	Taxan	9/92
77	California Games	Milton Bradley	4/91
69	Captain Planet	Mindscape	2/92
85	**Castlevania 3**	**Konami**	**2/92**
53	Caveman Ninja	Elite	6/92
78	Chessmaster	Hi Tech	2/91
68	Chip'n Dale	Capcom	2/92
64	Corvette ZR-1 Challenge	Milton Bradley	6/92
55	Crackout	Palcom	1/92
59	Crusty's Funhouse	Acclaim	1/93
29	Days of Thunder	Mindscape	1/91
52	Defender of the Crown	Palcom	1/91
63	Digger	Milton Bradley	4/91
62	Donkey Kong Classics	Nintendo	2/93
70	Double Dragon 3	Acclaim	1/92
83	**Dr. Mario**	**Nintendo**	**3/91**
50	Dragon's Lair	Elite	2/92
72	Duck Tales	Capcom	1/92
81	**Dynablasters**	**Hudson**	**10/92**
80	**Elite**	**Imagineer**	**11/92**
74	F-15 Strike Eagle	Microprose	2/92
65	Ferrari GP	Acclaim	10/92
59	Four Player's Tennis	Nintendo	12/92
59	Galaxy 5000	Activision	4/91
80	**Gauntlet 2**	**Mindscape**	**1/91**
41	George Foreman Boxing	Acclaim	3/93
19	Ghostbusters 2	Activision	2/91
54	Goal	Jaleco	4/91
62	Goal 2	Jaleco	11/92
67	Golf Grand Slam	Atlus	9/92
84	**Gradius**	**Konami**	**1/91**
62	Gremlins 2	Sun Soft	3/91
76	Guardian Legend	Irem/Nintendo	1/91
65	High Speed	Tradewest	6/92
32	Hook	Ocean	8/92
65	Hunt for Red October	Hi-Tech	1/92
58	Hyper Soccer	Konami	1/92
90	**Ice Hockey**	**Nintendo**	**1/91**
60	Jack Nicklaus Golf	Konami	1/91
82	**Jackie Chan**	**Hudson**	**4/91**
64	Kick Off	Imagineer	2/92
75	Kickle Cubickle	Irem	4/91
84	**Legend of Zelda**	**Nintendo**	**1/91**
76	Lemmings	Ocean	1/93
81	**Life Force**	**Konami**	**1/91**
69	Little Nemo	Capcom	7/92
69	Little Samson	Taito	12/92
69	Loopz	Mindscape	2/92
68	Low G Man	Taxan	9/92
38	Lunar Pool	FCI	1/92
84	**Maniac Mansion**	**Jaleco**	**2/91**
76	Marble Madness	Milton Bradley	4/91
72	Mario & Yoshi	Nintendo	1/93
77	MC Kids in McDonaldland	Virgin	12/92
74	Mega Man 2	Capcom	3/91
74	Mega Man 3	Capcom	2/92
76	Mega Man 4	Capcom	6/92
74	Mission Impossible	Palcom	2/91
81	**Monopoly**	**Parker**	**2/93**
54	Monster in my Pocket	Palcom	7/92
74	NES Open	Nintendo	1/93
62	Noah's Ark	Konami	3/93
70	North and South	Infogrames	1/92
76	Over Horizon	Takara	3/93
73	Panic Restaurant	Taito	12/92
60	Paperboy	Mindscape	1/91
33	Paperboy 2	Mindscape	6/92
74	Parasol Stars	Ocean	2/93
44	Parodius	Palcom	9/92
54	Pinball Quest	Jaleco	2/91
85	**Pirates**	**Konami**	**10/92**
79	Powerblade	Taito	1/92
55	Prince Valiant	Ocean	2/93
88	**Probotector**	**Konami**	**1/91**
89	**Probotector 2**	**Konami**	**8/92**
84	**Punchout**	**Nintendo**	**1/91**
83	**Puzznic**	**Taito**	**3/91**
73	Quantum Fighter	Nintendo	1/92
83	**R.C. Pro-AM**	**Nintendo**	**1/91**
42	Racket Attack	Jaleco	2/91
80	**Rampart**	**Jaleco**	**6/92**
76	Road Blasters	Mindscape	1/91
40	Road Fighter	Palcom	2/92
51	Robin Hood	Virgin/Mindscape	2/92
39	Rockin' Kats	Atlus	11/92
69	Rollergames	Palcom	3/91
67	Rygar	Tecmo	2/91
70	Shadow Warrior	Tecmo	3/91
48	Shadowgate	Kemco	6/92

Fortsetzung auf S. 78

Sommerzeit - Spielezeit

119,-

Mega Drive

Mega Drive Sonic Set	259,-
Mega Drive ohne Spiel	199,-
Sonic Plüschtier	39,-
World of Illusion	**89,-**
Sonic II	**89,-**
Batman Returns	89,-
Turtles	114,-
Rolo To The Rescue	104,-
World Class Leaderboard	109,-
Bubsy	a.A.
Muhammad Ali Boxing	104,-
Sunset Riders	89,-
Powermonger	109,-
Fatal Fury 12MB	119,-
Wonderdog CD us	a.A.
Terminator 2	99.-
Thunderforce 4	**104,-**
Ecco The Dolphin	104,-
Lemmings	99,-
Atomic Runner	**94,-**
Global Gladiators	**109,-**
Cool Spot	**109,-**
PGA Tour Golf 2	119,-
Strider 2	104,-
Mega LO MANIA	104,-
Ninja Gaider	94,-
X-Men	94,-
Tiny Toon	104,-
Hardball 3	124,-
Humans	109,-
Flinstones	109,-
King of the Monsters	104,-
Shining Force	a.A.
Two Crude Dudes	89,-
Another World	**109,-**
Rolling Thunder 2	**109,-**
Chakan	99,-
G-Loc	109,-
Road Rash 2	99,-
NHLPA Hockey 93	104,-
King Salmon	119,-
Splatterhouse 3	119,-
Desert Strike	99,-
Flashback	a.A.
Streets of Rage 2	89,-
Warsong	99,-

Super Nintendo

Powerstation	199,-
Ascii Joypad	49,-
Score Master Joystick	99,-
Zelda 3 Spieleberater	24,80
Powermonger	129,-
First Samurai	129,-
Bubsy	a.A.
Road Runner	139,-
Star Wing	129,-
Super Parodius	129,-
Magical Quest	119,-
Tiny Toons	129,-
World League Basketball	94,-
Wing Commander	139,-
Terminator	139,-
Outlander	139,-
Alien 3	129,-
Terminator 2	129,-
Populous	119,-
Super Star Wars	139,-
Sim City	99,-
B.O.B.	a.A.

Master System

Master System 2 mit Sonic, Alex K. und Super Tennis	189,-
Wonderboy 5	94,-
Strider 2	74,-
G.P. Rider	84,-
Mickey Mouse 2	84,-
California Games 2	84,-
Global Gladiators	84,-
Master of Darkness	84,-

Lynx

Power Factor	79,-
Dinolympics	79,-
Dracula	79,-
Joust	79,-
Dirty Larry	79,-

NES

Star Trek dt Texte	129,-
Kirby's Adventure	79,-
Garfield	99,-
Ice Hockey (Classic Game)	49,-
Batman Returns	129,-
Formula-1 Sensation	129,-
Drop Zone	99,-
Super Turrican	99,-

Game Gear

Game Gear mit 4 Spielen	239,-
Terminator us	79,-
Streets of Rage us	79,-
Tale Spin	79,-
Chakan	79,-
Krusty's Fun House us	79,-
Dracula	a.A.
Hook	a.A.

Battletoads	a.A.
Double Dragon	a.A.

Game Boy

Mystic Quest dt Texte	69,-
Populous	69,-
Kirby's Dreamland	59,-
BC Kid	69,-
Crash Dummies	69,-
Super Mario Land 2	69,-
Terminator 2	59,-
Star Wars	79,-

Turbo Duo

Cadash us	49,-
Parasol Stars us	39,-
World Court Tennis us	49,-
Bomberman 93 us	119,-
J.J.&Jeff	69,-
Bonk 3	119,-
Lords of Thunder	119,-
Sim Earth	119,-
Jackie Chan	79,-

NEO GEO

Grundgerät Pal (RGB)	699,-
3 Count Bout	389,-
Super Sidekicks	369,-
Fatal Fury 2	379,-
Art of Fighting	389,-
Sengoku 2	369,-

Ab 3 Artikel portofrei

"und das bei unserem bekannt schnellen Service"

Unsere Monatsknüller für Super NES:
Super Soccer, Super Tennis, F-Zero, Zelda 3, Pilot Wings, Super Ghouls'n Ghost, Super R-Type **je 89,-**

Theo KRANZ VERSAND & LADEN

BTX unter "Kranz Versand"

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 3,-) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,-; BEI VORK (NUR EUROSCHECKS) DM 4,-; VERSAND UND LADEN; PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-; Porto Ausland DM 18,- a.A. = AUF ANFRAGE (GENAUER ERSCHEINUNGSTERMIN STAND ZUM ZEITPUNKT DER DRUCKLEGUNG NICHT FEST.

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

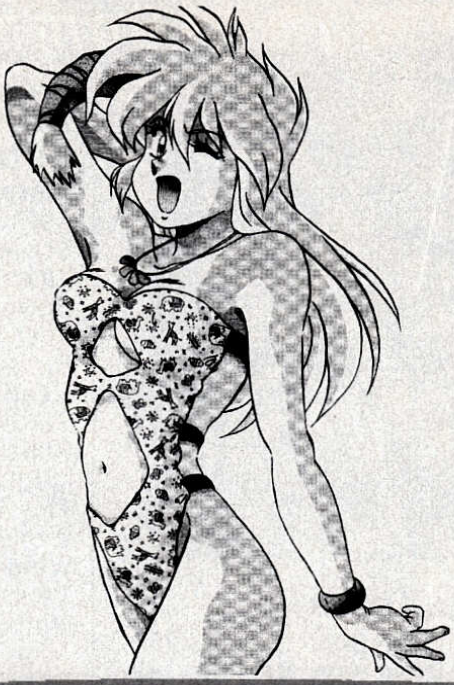
HIGH SCORES

Fortsetzung von S. 76

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
70	Shatterhand	Jaleco	12/92
72	Ski or die	Palcom	3/91
72	Snake Rattle N Roll	Nintendo	1/91
53	Snake's Revenge	Palcom	1/92
41	Solar Jetman	Nintendo	1/91
63	Solistice	Nintendo	3/91
66	Solomon's Key	Tecmo	2/91
65	Spiderman - Sinister Six	Ljn	1/93
75	Star Tropics	Nintendo	7/92
77	Star Wars	Lucasfilm Games	4/91
62	Street Gangs	Infogrames	12/92
95	**Super Mario Bros. 3**	**Nintendo**	**2/91**
62	Super Off Road	Nintendo	1/91
78	Swords and Serpents	Acclaim	2/91
77	Teenage Turtles 2	Konami	4/91
59	Terminator 2	Ljn	6/92
88	**Tetris**	**Nintendo**	**1/91**
63	The Addams Family	Ocean	12/92
71	The Battle of Olympus	Broderbund	3/91
69	The Empire Strikes Back	Lucasfilm Games	2/92
69	The Flintstones	Taito	2/92
60	The Jetsons	Taito	2/93
60	The Simpsons	Acclaim	3/91
54	Time Lord	Milton Bradley	1/92
80	**Tiny Toon Adventures**	**Konami**	**7/92**
71	Tom & Jerry	Hi-Tech	6/92
39	Top Gun 2	Konami	4/91
71	Totally Rad	Jaleco	2/92
75	Track & Field 2	Konami	6/92
69	Track & Field in Barcelona	Kemco	6/92
71	Trog	Acclaim	4/91
68	Trolls in Crazy Land	ASC	3/93
76	Turbo Racing	Dataeast	1/92
68	Ufouria	Sunsoft	12/92
67	Widget	Atlus	4/93
59	Wizards & Warriors 3	Acclaim	2/92
56	World Champ	Taito	8/92
56	World Cup	Nintendo	2/91
55	Wrestlemania Challenge	Ljn	2/91
69	WWF Steel Cage Challenge	Ljn	1/93
74	Zanac	FCI	4/93

LYNX

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
52	A.P.B.	Atari	3/91
70	Awesome Golf	Atari	4/91
67	Baseball Heroes	Atari	/92
53	Basket Brawl	Atari	6/92
38	Batman Returns	Atari	8/92
35	Bill & Ted	Atari	4/91
74	Block Out	Atari	2/91
46	Casino	Atari	10/92
74	Checkered Flag	Atari	3/91
84	**Chip's Challenge**	**Atari**	**1/91**
68	Crystal Mines 2	Color Dreams	1/92
58	Cyberball	Atari	4/91
75	Dinolympics	Atari	5/93
70	Dracula	Atari	5/93
68	Hockey	Atari	6/92
46	Hydra	Atari	6/92
82	**Ishido**	**Atari**	**4/91**
90	**Klax**	**Atari**	**1/91**
58	Kung Food	Atari	11/92
59	NFL Football	Atari	11/92
53	Ninja Gaiden	Atari	3/91
70	Pinball Jam	Atari	9/92
80	**Rampart**	**Atari**	**6/92**
74	Road Blasters	Atari	1/91
63	Robotron 2084	Shadowsoft	1/92
55	Rygar	Atari	1/91
68	Shadow of the Beast	Atari	8/92
85	**Shanghai**	**Atari**	**1/91**
72	Slime World	Epyx	1/91
65	Steel Talons	Atari	8/92
66	Super Skweek	Atari	2/92
64	Switchblade 2	Atari	9/92
75	Toki	Atari	2/92
64	Turbo Sub	Atari	1/92
67	Viking Child	Atari	1/92
61	Warbirds	Atari	2/91
38	World Class Soccer	Atari	9/92
70	Xybots	Atari	1/92



SUPER NES

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
35	A. S. F1 Super Driving	Lozc	10/92
37	Acrobat Mission	Teichiku	12/92
86	**Actraiser**	**Enix**	**12/92**
73	Addams Family	Ocean	6/92
62	Advanced Military Conflict	System Soft	12/92
72	Aerobiz	Koei	5/93
74	Amazing Tennis	Absolute	12/92
80	**Another World**	**Interplay**	**2/93**
69	Arcana	Hal	9/92
36	Astral Bout	Fighting Network	9/92
80	**Axelay**	**Konami**	**11/92**
47	Bart's Nightmare	Acclaim	3/93
53	Battle Grand Prix	Naxat	7/92
36	Big Run	Jaleco	2/91
49	Blazeon	Atlus	10/92
61	Brawl Brothers	Jaleco	4/93
49	California Games 2	DTMC	5/93
51	Cameltry	Taito	9/92
83	**Castlevania**	**Konami**	**1/92**
71	Chester Cheetah	Kaneko	3/93
79	Chuck Rock	Sony/Imagesoft	2/93
40	Clue	Parker	4/93
27	Combatribes	Techno	5/93
66	Cosmo Gang	Namcot	2/93
57	Cyber Formula	Takara	7/92
70	Darius Twin	Taito	2/91
74	Death Valley Ralley	Sunsoft	5/93
82	**Desert Strike**	**Electronic Arts**	**1/93**
80	**Dinosaurs**	**Irem**	**9/92**
20	Dirty Challenger	Teichiku	3/93
39	Drakkhen	Kemco	4/93
75	Dunk Shot	Halken	9/92
64	Earth Defense Force	Jaleco	6/92
43	Earthlight	Hudson	10/92
52	Euro Football Champ	Taito	11/92
65	Exhaust Heat	Seta	6/92
79	Exhaust Heat 2	Seta	4/93
85	**F-Zero**	**Nintendo**	**1/91**
54	F1 Grand Prix	Video System	7/92
59	Faceball 2000	Bullet Proof	12/92
88	**Final Fantasy 2**	**Square**	**1/92**
73	Final Fight	Capcom	1/91
79	Final Fight Guy	Capcom	6/92
74	Full Metal Planet	Infogrames	2/93
42	Golden Fighter	Culture Brain	10/92
72	Gradius 3	Konami	1/91
39	Gun Force	Irem	11/92
77	Harley Homugous	Electronic Arts	3/93
52	Hat Trick Hero	Taito	7/92
34	Hit The Ice	Taito	4/93
37	Hole in One	HAL	2/91
39	Home Alone 2	T.HQ	2/93
71	Hook	Sony	9/92
46	James Bond jr.	THQ	1/93
90	**Jimmy Connors Pro Tennis Tour**	**Ubisoft**	**1/93**
70	Joe & Mac	Dataeast	1/92
80	**John Madden '93**	**Electronic Arts**	**2/93**

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
70	Kiki Kaikai Ninja	Natsume	3/93
85	**King Arthur's World**	**Jaleco**	**5/93**
42	King Of Monsters	Takara	10/92
58	Krusty's Fun House	Acclaim	8/92
60	Lagoon	Kemco	6/92
43	Last Fighter Twin	Banpresto	7/92
91	**Lemmings**	**Sunsoft**	**6/92**
46	Lethal Weapon	Ocean	4/93
83	**Magical Quest**	**Capcom**	**1/93**
52	Magical Troll	Pony Canyon	8/92
48	Magig Sword	Capcom	8/92
60	Monkey Giro	Natsume	2/92
59	Monopoly	Parker	4/93
40	Musya	Datam Ploystar	7/92
81	**Mystical Ninja**	**Konami**	**4/91**
59	NBA Allstar Challenge	Ljn	3/93
88	**NHLPA Hockey '93**	**Electronic Arts**	**2/93**
90	**Parodius**	**Konami**	**1/93**
62	Pebble Beach Golf-Links	T & E Soft	7/92
56	Phalanx	Kemco	10/92
77	Pilot Wings	Nintendo	1/91
77	Pipe Dream	Bullet Proof	10/92
11	Pit-Fighter	THQ	6/92
72	Powermonger	Electronic Arts	5/93
75	Prince Of Persia	NCS	10/92
55	Pro Soccer	Imagineer	4/91
83	**Pushover**	**Ocean**	**3/93**
64	Q*Bert	NTVIC	2/93
79	Rampart	Electronic Arts	11/92
22	Road Riot	T.HQ	2/93
44	Robocop 3	Ocean	10/92
21	Rocketeer	IGS	6/92
65	Romance of the three Kingdoms 2	Koei	8/92
68	Rushing Beat	Jaleco	6/92
58	Sandra	Namcot	11/92
86	**Sim City**	**Nintendo**	**4/93**
39	Skuljagger	ACS	2/93
62	Sonic Blast Man	Taito	1/93
76	Soul Blader	Enix	2/92
60	Space Football	Triffix	8/92
63	Spiderman	Acclaim	10/92

Wertung	Titel	Hersteller/ System	Test in Ausgabe
75	Spindizzy Worlds	Activision	10/92
90	**Street Fighter 2**	**Capcom**	**8/92**
54	Strike Gunner	Athena	7/92
67	Super Adventure Island	Hudson	2/92
86	**Super Aleste**	**Compile/Toho**	**7/92**
15	Super Bikuri Man	Nichibutsu	5/93
59	Super Birdie Rush	Dataeast	7/92
58	Super Bowling	Athena	9/92
62	Super Boxxle	Absolute Ent.	4/93
55	Super Cup Soccer	Jaleco	7/92
53	Super Double Dragon	Tradewest	12/92
67	Super Dragon's Lair	Elite	1/93
88	**Super Formation Soccer**	**Human**	**1/92**
84	**Super Ghouls'n'Ghosts**	**Capcom**	**4/91**
91	**Super Mario Kart**	**Nintendo**	**11/92**
94	**Super Mario World**	**Nintendo**	**1/91**
69	Super Off Road	Tradewest	2/92
72	Super Pang	Capcom	10/92
90	**Super Probotector**	**Konami**	**10/92**
62	Super R-Type	Irem	3/91
77	Super Shanghai	Hot-B	9/92
80	**Super Smash TV**	**Acclaim**	**2/92**
80	**Super Star Wars**	**Lucasfilm Games**	**2/93**
71	Super Swiv	Sales Curve	2/93
69	Super Tennis	Tonkin House	4/91
38	Super Valis	Lasersoft	7/92
27	Syvalion	Toshiba EMI	10/92
59	Thunder Spirits	Toshiba-EMI	2/92
86	**Tiny Toons**	**Konami**	**3/93**
75	Top Racer	Kemco	6/92
79	Turtles in Time	Konami	9/92
75	U.N. Squadron	Capcom	4/91
29	Universal Soldier	Ballistic	10/92
76	Vikings	Interplay	4/93
72	Wing Commander	Mindscape	2/93
56	Wings 2	Namco	10/92
78	WWF Super Wrestlemania	Ljn	6/92
37	Xardion	Asmik	7/92
66	Y's 3	Tonkin House	3/91
64	Yaki Crush	Naxat	3/93
91	**Zelda 3: A Link To The Past**	**Nintendo**	**11/92**

Wir sind **Großhändler,** verkaufen unsere Spiele aber auch an **Endverbraucher, also an euch.**

United Games

Endverbraucher (also ihr): 0 61 31 / ? ? ?
0 61 31 / ? ? ?
0 61 31 / ? ? ?

Händler: 0 61 31 / ? ? ?
0 61 31 / ? ? ?
0 61 31 / ? ? ?

Fax: 0 61 31 / 23 80 62

Telefonnummern werden noch angelegt — Bitte wählen Sie: 0 61 31 / 23 80 85

INSELSTRASSE 9 · 6500 MAINZ 1

SUPERBILLIG

Wir haben **Kontakte in die ganze Welt** und können auch in der Regel jedes Spiel, das es hier auf der Welt gibt, besorgen, wenn wir es nicht schon in unserem sehr großen Lager haben. Und das ganze noch zu einem Spitzenpreis. Das gleiche gilt für Händler, Ihnen können wir in der Regel alle Spiele besorgen die es gibt. Sei es aus den **USA, Japan, Deutschland usw.**

Jeder 50ste (!) Besteller bekommt ein Spiel **gratis geschenkt.** Welches Spiel ihr geschenkt haben wollt, ist euch überlassen. Ihr bekommt was ihr wollt. Bedenkt bitte, das wir auch täglich haufenweise Computerspiele verkaufen. Hier haben wir ebenfalls Spitzenpreise. Viele Top Spiele kosten bei uns bis zu 47% unter dem empfohlenen Verkaufspreis und das für Endverbraucher, also euch. Hinzu kommen noch die Module und bei den Modulen, sei es Nintendo, Sega, SNES usw. sind wir noch Großhändler. Die Chance, ein Spiel gratis zu bekommen ist sehr groß. Desweiteren könnt ihr bei uns Spiele vorbestellen, seien es welche aus Deutschland oder aus dem Ausland. Sobald das Spiel z. B. in den USA auf den Markt kommt, habt ihr es **wenige** Tage später, da wir **täglich** Lieferungen aus der ganzen Welt erhalten. Die Spiele werden nach Erscheinen z. B. in den USA sofort an uns weitergeleitet wo wir sie von uns aus (wenn ihr das Spiel vorbestellt habt) sofort an euch weiterleiten (am selben Tag noch!!!), wenn das Spiel hier in Deutschland eintrifft und das ganze noch zu einem Spitzenpreis. Natürlich könnt ihr an solchen Tagen bei uns anrufen und das Spiel bestellen, auch wenn ihr es nicht vorbestellt habt. **Auch kaufen wir Spiele an und verkaufen gebrauchte Spiele zu Spitzenpreisen.**

Desweiteren eröffnen wir **Ende Juni** ein **Ladenlokal** in **Mainz,** in dem ihr einfach alle Spiele bekommt die ihr wollt und das zu den **gleichen Preisen wie im Versand.** Das Ladenlokal wird in der **Kötherhofstraße 3 (Nähe Schillerplatz)** eröffnet. Auch wenn ihr kein Händler seid, wie gesagt, beliefern wir nicht nur Händler (wir sind ja Großhändler), sondern auch euch, bekommt ihr eigentlich alles, was ihr an Spielen wollt!!!

Hier mal ein paar Beispiele **(kleine Auswahl aus unserem sehr großen Angebot):**

SNES
Street Fighter II
Super Mario Kart
Parodius
Super Probotector
Super Mario World
Super Star Wars
Tiny Toons
Jimmy Conners Tennis

Mega Drive
NHLPA Hockey 93
Shining in the Darkness
Streets of Rage 2
Tiny Toons
Thunder Force 4
Wonderboy 5
Sonic
Micky Mouse

Gameboy
Sonic 2
Micky Mouse
Tazmanta

Gameboy
Super Mario World
Tiny Toons
Parodius

Neo Geo
Art of Fighting

Nintendo
Tiny Toons
Super Mario Bros

PC Engine
Gate of Thunder

auch: Master System, Lynx usw....
Final Fight 2, First Samurai, Might & Magic 2, NFL Football, Super Conflict, Terminator 2, Amanzing Tennis, Dracula, Flashback, Hardball 3, Humans, Out of this Worl, King Salmon, Battletoads, Splatterhouse 3, X-Men, Out Run 2019, King Salmon, Fatal Fury, Flinestone, Dragon's Lair, Addams Family 2, Super Strike Eagle, Krusty's Fun House, Hook **und sehr viele mehr (sehr großes Lager!!!). . . .**

Inhaber: Christian Mann

Irrtümer, Tippfehler vorbehalten. Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen.

aRJay

12h Service!
(von 10:00 bis 22:00 Uhr)

0221–12 10 67 & 0221–12 10 68

Mega Drive

Grundgerät dt	199.00
Grundgerät dt inkl Sonic I	249.00
CDX CD-Converter zum abspielen aller CD's auf allen CD-ROMs	**89.00**
Sega CD-ROM us inkl. 5 CD's	699.00
RGB/AV Kabel umschaltbar	49.90
328-II Joystick mit Mikroschaltern	89.00
UHF-Fernsteuerung für 328-II	59.00

Batman Returns CD us	99.90
Black Hole Assault CD us	109.90
Chuck Rock CD us	a.A.
Final Fight CD us	a.A.
Hook CD us	109.90
Jaguar XJ-220	109.90
Joe Montana CD us	a.A.
Kriss Kros CD us	119.90
Monkey Island CD us	119.90
Nighttrap CD us	119.90
Power Factory CD us	a.A.
Sewer Shark CD us	a.A.
Silphead CD us	**119.90**
Sonic CD us	a.A.
Strokers Dracula CD us	99.90
Time Gal CD us	
Wonderdog CD us	

Another World dt	119.90
Aquatic Games us	69.00
Ariel dt	89.90
Batman Returns dt	89.90
Battletoads us	99.90
Chiki Chiki Boys us	89.90
Cool Spot dt	**119.90**
Double Dragon III us	79.90
Fatal Fury dt	119.90
Flashback us 60Hz	129.90
Global Gladiators 60Hz	109.90
NHLPA Hockey '93	119.90
Rolo to the Rescue dt	119.90
Sonic II jp	79.90
Sonic II dt	89.90
Streets of Rage II dt	89.90
Thunderforce IV dt	119.90

Super Nintendo

Super NES us 20% schneller RGB High-Color Qualität und Hi-Fi Anschluß	**299.00**
RGB Kabel us/dt	39.90
RGB Hifi-Kabel	49.90
PAL-Booster dt	69.90
Fire-Adapter	29.90
Street-Fighter Stick	169.90
JB-King Joystick dt	139.90
Pad-Verlängerung 2.5m	19.90
ASCII-Pad dt	59.90
Joypad dt	29.90
Joypad us	29.90

Actraiser dt	119.90
Alien III dt	a.A.
Another World dt	129.90
Axelay	99.90
Batman Returns	129.90
Bomberman '93	139.90
Das Bomber-Paket	**199.90**
Bomberman & 4-Player-Adapter	119.90
Bubsy the Bobcat	119.90
Chester Cheetah	129.90
Cybernator	119.90
Death Valley Rally	109.90
Desert Strike dt	129.90
Equinox	129.90
Fatal Fury	129.90
Final Fantasy II	119.90
Final Fight	129.90
Jimmy Connors PTT dt	119.90
John Madden '93	109.90
King Arthur's World dt	129.90
Mechwarrior	119.90
NBA All-Star	129.90
NCAA-Basketball	a.A.
NHLPA Hockey '93 dt	129.90
Parodius dt	119.90
Shanghai II	119.90
Sim Earth	129.90
Star Wars dt	119.90
Strokers Dracula (incl. Vampirgebiss)	109.90
Super Turrican	129.90
	119.90

Nice Price Corner!!!

Harleys Adventure	99.90
Last Twin Fighter	59.90
Mario Kart dt	89.90
Pilotwings dt	89.90
Prince of Persia	79.90
Rushing Beat	89.90
Sim City dt	89.90
Street Fighter II dt	89.90
Super Soccer	79.90
Super Tennis	79.90
Zelda III dt	89.90

NEO GEO

Grundgerät PAL/RGB	699.00
Joyboard	119.00

3 Count Bout	369.00
Art of Fighting	369.00
Baseball Stars II	309.00
Fatal Fury II	369.00
Last Resort	309.00
Magician Lord	199.00
NAM-75	199.00
Robo Army	279.00
Sengoku II	369.00
Super Sidekicks	359.00
Thrash Rally	229.00
Viewpoint	549.00

An- und Verkauf
von gebrauchten NEO-GEO Modulen.

Scopemania

Super-Scope	139.90
Battleclash	99.90
Bazooka Blitzkrieg	99.90
X-Zone	99.90

Starfox dt 99.00
(Starwing) bei Vorbestellung

Mo-Fr 10-22 Uhr
Kein Anrufbeantworter!

Wer bis 16:30 Uhr anruft hat's morgen oder übermorgen!

Versandkosten:
Wir versenden Deine Module per Nachnahme in der Sicherheitsbox zzgl. DM 8,- Versandkosten.

Wir haben Geburtstag!

Am 2. Juni versenden wir alles versandkostenfrei! Probiert uns doch mal aus.

aRJay Games & Entertainmentsystems
Eberplatz 2 5000 Köln 1 - ab 1. Juli: 50668 Köln
Telefax 0221–12 56 76

Händleranfragen erwünscht

MEGA DRIVE

MASTER SYSTEM

NES

GAME BOY

SUPER NINTENDO

GAME GEAR

LYNX

So testen WIR

Wertungskasten

Das farbige Dreieck zeigt Euch den Namen des Spiels und auch das System

Besonderheiten, Schwierigkeitsgrad und Preis auf einen Blick

Vier Kategorien werden von 1 (ganz mies) bis 100 (sehr gut) bewertet

Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem VIDEO-GAMES-Classic

Spieletyp:

Hersteller: Konami
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1
Features: 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 130 Mark

66%
Grafik
72%
Musik
56%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 75%

Drei Symbole verraten, um welchen Spieletyp es sich handelt

Action

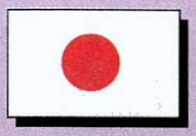
Abenteuer- oder Rollenspiel

Geschicklichkeit

Sport

Denk- bzw. Strategiespiel

Diese Fahne kennzeichnet Importmodule



In der *Video-Games*-Redaktion schmoren die Joypads: Nach welchem Schema wir Module unter die Lupe nehmen, verrät Euch dieser Testleitfaden.

Um jedes Modul kritisch und objektiv zu bewerten, steht ein festes Team von gestandenen Testern bereit: Diese Videospiel-Freaks nehmen jedes Modul genau unter die Lupe. Meistens gesellen sich bei den Spielesessions weitere Crew-Mitglieder dazu, so daß fast jeder Tester zu jedem Spiel eine Meinung hat. Die ist nämlich bei der **Wertungskonferenz** gefragt, die immer kurz vor Redaktionsschluß abgehalten wird. Die Tester schotten sich dann einen ganzen Tag von der hektischen Umwelt ab und diskutieren basisdemokratisch die Wertungen aus, die dann in dem Wertungskasten verewigt werden.

Wir besprechen jede Neuheit, die kurz vor oder nach Erscheinen der aktuellen *VIDEO GAMES* in den Handel kommt. Bei getesteten Importspielen machen wir Euch im Text zusätzlich auf die eventuellen Nachteile aufmerksam.

Jeder **Test** ist in zwei Teile gegliedert. Zunächst beschreiben wir wertungsfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Lob und Tadel heben wir für das **Fazit** auf, das vom restlichen Text durch einen knappen Ausruf des Testers ("hilfe", "na ja", "geht so", "gut" und "super") getrennt ist.

Abschließend findet Ihr bei jedem Test den **Wertungskasten.** Dort tauchen technische Infos sowie genaue Wertungen in Prozenten (von 1 bis 100) auf. Als Kriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt - je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel.

Neben einer Einstufung der Grafik "Quantität und Abwechslung, Qualität und Technik), der Musik und der Soundeffekte (auch hier zählen sowohl Quantität als auch Qualität) findet Ihr unter **Spielspaß** die wichtigste Wertung: Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird und wie die Spielbarkeit anmutet. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von den anderen Wertungen und richtet sich nicht nach dem Videospielsystem. Besonders herausragende Spiele werden mit dem **VIDEO-GAMES-CLASSIC-**Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab Wertung 80 im Wertungskasten findet. Die Wertung 50 bedeutet "Durchschnitt".

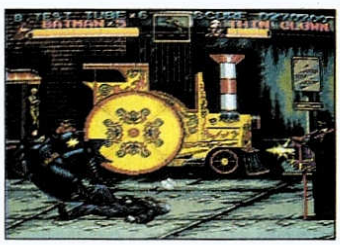
Dieser Feuerclown auf Stelzen will Euch mit einem Fackelregen ans Mausleder.

Rabiater Flattermann

Batman Returns

Der mißgebildete Penguin, als Säugling von seinen entsetzten Eltern kurzerhand in den Fluß gekippt, sinnt auf Rache. Ganz Gotham City will er in seine Gewalt bekommen und wie könnte er das besser als in der Rolle des Bürgermeisters. Als er sich jedoch das Amt mit etwas "unlauteren" Mitteln verschaffen will, tritt unsere geliebte Fledermaus auf den PLan. Doch ihre edle Mission wird durch einen weiteren geheimnisvollen Gegner erschwert: Catwoman.

Klar, daß "Battie" für die Schlacht bestens gerüstet ist. Er schlägt, tritt und teilt Headknocks aus. Kommen ihm die Schergen des Penguin zu nahe, werden sie kurzerhand am Kragen gepackt und kopfüber auf den Asphalt verfrachtet. Für Spezialtaktiken wartet er mit dem Batarang, dem Batseil, einer Anzahl Test-Tube-Bomben und einem allesvernichtenden Rundumschlag auf, der ihn allerdings einen kräftigen Abzug auf dem Energiebalken kostet. Mit diesen Kampftechniken muß Euer Held sieben Level überstehen. Wacker prügelt Ihr Euch mit ihm durch die Straßen von Gotham City, ein brennendes Kaufhaus, über Aufzüge, Dächer und fahrende Züge hinweg bis in das düstere Hauptquartier des Penguin. Seltsame Gestalten stellen sich Euch in den Weg: Clowns aller Gewichtsklassen mit Bomben, Kegeln, Fackeln, Feuerblasrohren und Bazookas bewaffnet; messerwerfende Indianer, abgedrehte Biker und hinterhältige Schwertschlucker. Vor Beendung der Level wartet jeweils ein Endgegner darauf, von Euch die Hucke vollzukriegen. Abwechslung gibt's in Level fünf. Dort rast Ihr mit dem Batmobil über den nächtlichen Highway von Gotham City.



Flügelstutzen nein danke: Ob Killer-Pussy, Penguin, korpulente Clowns oder hinterhältige Fotografen – Battie zeigt´s ihnen allen.

geht so

Batman Returns präsentiert sich als solides Prügelspiel mit fließenden Animationen und detailreicher Hintergrundgrafik in einer ansprechenden Farbpalette. Die Kampfroutinen entsprechen denen von Konamis *Turtles* auf Super Nintendo und Mega Drive; d.h. Bewegungsabläufe und Schlagarten variieren "intelligent" je nach Spielsituation. Beeinträchtigt werden diese positiven Eindrücke durch die spielerisch sehr schwache Fahrt im Batmobil, den oftmals phantasielosen Levelaufbau und die sich zu oft wiederholenden Gegner. Im Verlauf wird das Spiel dadurch etwas langatmig, zumal die Hintergrundgrafiken mit zunehmender Levelzahl deutlich schwächer werden. *Batman Returns* reicht nicht ganz an den üblichen Qualitätsstandard von Konami heran, bleibt aber dennoch ein Muß für Fledermausfreunde. *fh*

Spieletyp:
Hersteller: Konami
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1
Features: 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 130 Mark

66% **Grafik**
72% **Musik**
56% **Soundeffekte**

SPIEL-SPASS: 75%

Hungriges Vögelchen

Super Strike Eagle

Nach diversen Computerumsetzungen, einem Spielautomaten sowie Versionen für NES und Game Boy bedient Simulationsspezialist Microprose Euch nun auch mit einer SNES-Version.

Die Pilotenkarriere beginnt mit einem Briefing und einer leichten Prüfung, die zum Üben gedacht ist. Die folgenden, schwieriger werdenden Einsätze heißen Libyen, Golfkrieg, Korea und Kuba. Jede Mission teilt sich in einen Tag- und Nachtflug, wobei tagsüber zwischen 20 und 50 militärische Einrichtungen ausgeschaltet und nachts zwei bis drei zentrale Ziele zerstört werden.

Eure F15 kommt wie gewohnt mit Bordkanone, den bewährten Sidewinder Luft-Luft-Raketen sowie der Maverick für Bodenziele daher, nach den ersten Erfolgen kommen weitreichendere Bonuswaffen hinzu. In der Übungsmission verfügt die Maschine noch über unbegrenzt Munition und Treibstoff, später heißt es dann sorgfältig planen. Die letzten beiden Missionen sind fast nur noch zu zweit zu beenden.

Ihr startet Eure Mühle von einem Flugzeugträger. Kaum in der Luft, kündigen sich per Bordcomputer die ersten feindlichen MIGs im Luftraum an. Dann schaltet das Spiel stets automatisch aus der großräumigen Vogelperspektive auf Cockpit-Look um. Feindliche Raketen überlistet Ihr, indem Ihr Fackeln oder Aluminiumstreifen abwerft.

Nach dem Luftsieg ändert sich wieder die Perspektive und Ihr weicht dem feindlichen Feuer im Slalom aus. Am Ziel legt Ihr einen Sturzflug hin, bei dem Euch der Boden detailreich entgegenzoomt. Ein Knopfdruck verwandelt das Angriffsziel in einen rauchenden Trümmerhaufen. Treffer werden mit zusätzlicher Ausrüstung belohnt. Mit Bonuswaffen lassen sich Bodenziele außerhalb der Reichweite von Flak und SAM treffen.

Landungen erfordern Übung im Umgang mit Steuerknüppel und Triebwerksdrossel. Nach erfolgreicher Mission winkt ein Paßwort, mit dem Ihr die Eintrittskarte für den nächsten Einsatz erhaltet.

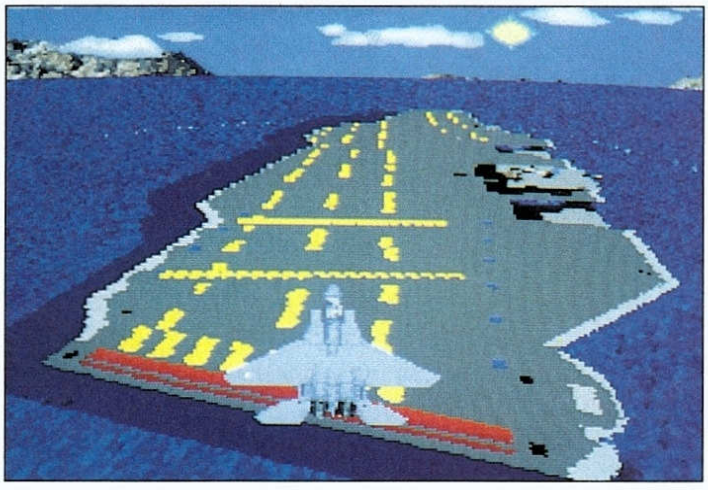
gut

Die SNES-Version ist wie die Automatenvorlage klar actionlastig. Mit einer Flugsimulation hat *Super Strike Eagle* nur im Luftkampf etwas gemein. Für den Spielspaß sorgen die komplexen Missionen – die meist zu Marathon-Sitzungen geraten, denn Zwischenspeichern während der Einsätze ist leider nicht möglich. Sieht man über diese Einschränkungen, das ätzende Hintergrundgedudel und die mageren Schlußszenen nach den Missionen hinweg, bietet Super Strike Eagle sehenswerte Luft-Luft- und Luft-Boden-Zooms, jede Menge Action und auf jeden Fall viele Stunden guter Unterhaltung. hu

Spieletyp:
Hersteller: Microprose
Testversion von: Microprose
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Paßwort nach jedem Level
Geeignet für: Einsteiger Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 120 Mark

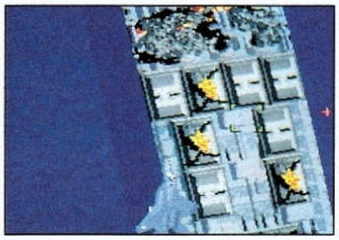
	68%
Grafik	22%
Musik	43%
Soundeffekte	

SPIEL-SPASS: **70%**



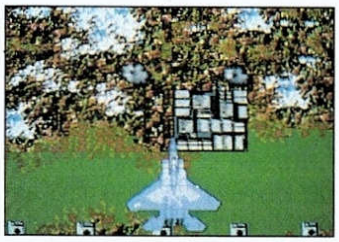
Die Landung auf dem Flugzeugträger erfordert wohldosierten Umgang mit Drossel und Steuerkreuz.

In den Luftkampfsequenzen beschränkt sich die Grafik auf Himmelblau und langweiliges Bodengrau.



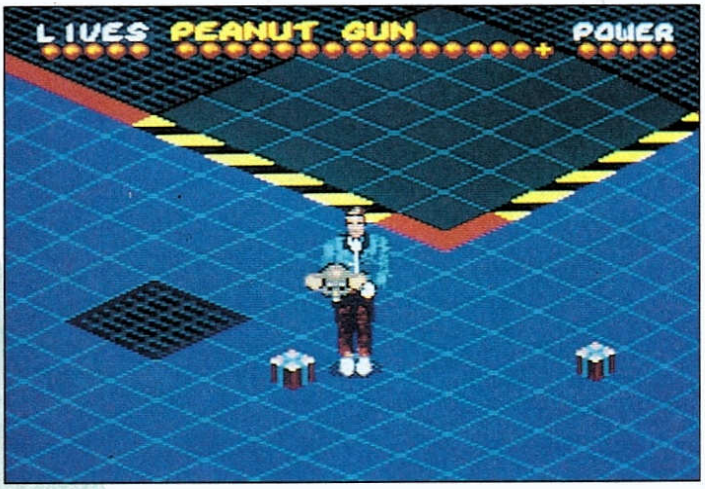
Nach Raketentreffern ein Flammenmeer beim Gegner.

Die Raketen-Suchautomatik hat das Ziel erfaßt.



Wer hoch genug fliegt, entgeht dem Luftabwehrfeuer.

Nach dem Treffer heißt es schleunigst hochziehen!

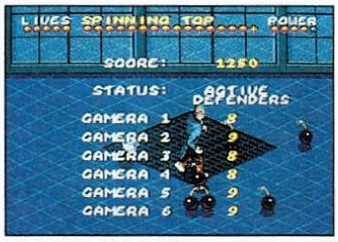


Hat Leslie alle Spielzeuggegner zerstört und auch die Überwachungskamera überwunden, warten Bonuspakete.

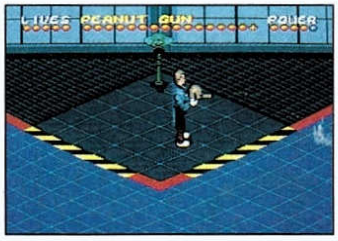
Mit jedem Level tauchen raffiniertere Feinde auf, allerdings auch neue Spielzeuge, die Leslie als Helfer einsetzen kann.

Zwischensequenz: Dezente Anlehnung an den Kinofilm

Duell: Mit dem Wasserstrahl gegen die Kameralinse.



Pausenmodus: Zeigt die verbleibende Gegnerzahl.



Am Ziel: Nur noch die Kamera muß ausgeschaltet werden.

Knuddelschlacht

Toys

Barry "Rain Man" Levinsons grelle Komödie **Toys** gehört zu den größten Kinoflops der letzten Jahre. Auf der Leinwand rettet Spielzeugnarr Leslie alias Robin Williams die Fabrik seines Vaters vor einem verrückten Film-Onkel. Der hat sich in den Kopf gesetzt, die Welt mit Maschinengewehren statt Barbie-Puppen zu beglücken.

In der Konsolenversion von Toys tretet Ihr in Leslies Fußstapfen und erkundet drei große Level im Gauntlet-Stil aus einer isometrischen Draufsicht. Ob in der Fertigungshalle, dem Lagerhaus oder der Cafeteria - überall lauern mordlüsterne Spielzeuge, Sie sehen zwar niedlich und knuddelig aus, haben es aber faustdick hinter den Ohren und gehen dem Eindringling systematisch ans Leder. Zum Glück reagieren Killerclowns, Zinnsoldaten und Panzer allergisch auf Eure Erdnußkanone, mit der Ihr die Gegner eifrig beharkt. Auf den Förderbändern und auf dem Boden gibt's hie und da freundlich gesinnte Spielzeuge, die als Extrawaffen fungieren: Bowlingkugeln überrollen die Plastik-Plage, kuschlige Plüsch-Elefanten dienen als zielsuchende Bomben und schnelle Matchbox-Autos verwandeln die Mini-Armee des Erzrivalen zu Abfall.

Hat Leslie alle Überwachungskameras in Form von Elefantenköpfen mit seiner Wasserpistole ausgeschaltet, darf er in den nächsten Level. Zum Showdown im Hollywood-Stil steigt Ihr in ein kleines Propellerflugzeug. Vor der Skyline von Manhattan weicht der geschickte Pilot Wolkenkratzern aus, wählt die richtige Geschwindigkeit und achtet darauf, daß die Maschine nicht ohne Sprit abschmiert. Pustet Lesley seinen Erzrivalen in Uniform am Ende der kleinen Flugschau nicht augenblicklich ins Jenseits, beginnen seine Abenteuer mit Hilfe unbegrenzer Continues im zuletzt absolvierten Abschnitt wieder von vorne - höchstens etwas für sehr geduldige Naturen.

geht so

Auch in Modulform bleibt Toys leider ein Flop: Absolute Entertainment verpackt den kindlichen Kino-Klamauk in ein ziemlich belangloses Labyrinthspiel. Nur ein paar sauber animierte Zwischensequenzen und die orchestrale Titelmusik erinnern entfernt an die technisch aufwendige Zelluloid-Vorlage. Lesley stapft behäbig durch das eintönige Fabrikgebäude. Seine Gegner sehen zuckersüß aus, rücken aber in konfusen Formationen an. Es gibt knapp ein Dutzend Extrawaffen, die jedoch alle sehr ähnlich wirken. Im Prinzip genügt die Erdnußkanone als Waffe, denn die Unzahl der Alternativen verwirrt höchstens beim Umschalten. Auch der überlange letzte Level im Flugzeug bringt leider nicht die erhoffte Abwechslung. Wie der Film ist das Modul wirklich nur eingefleischten Robin-Williams-Fans zu empfehlen ...

Christian Bornemühl

Spieletyp:
Hersteller: Absolute Entertainment
Testversion von: Absolute
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-Preis: 130 Mark
Grafik 32%
Musik 33%
Soundeffekte 40%

SPIEL-SPASS: **39%**

Was druff, ey?

Street Combat

Mehr als seinen Rundschlag braucht Steven gar nicht für den sicheren Sieg...

Was kommt heraus, wenn findige Programmierer die Knüller-Klopperei **Street Fighter II** mit Konamis Automatenhit **Mortal Combat** kreuzen? **Street Combat** von Irem! Karate-As Steven wählt flugs eine der vier Schwierigkeitsstufen und die Zahl seiner Continues, oder er lauscht andächtig einem von 18 Musikstücken. Im ersten der sechs Level prügelt er auf einem dunklen Hinterhof den farbigen Straßenkämpfer Tyron. Steven kann springen und hat acht Fausthiebe und genausoviele Fußtritte in seinem Repertoire. Außerdem dürft Ihr mit Eurem Spezial-Rundschlag draufhauen.

Wer zwei Runden gewinnt, wechselt auf ein Baugerüst über der Stadt zum Stabkämpfer-Clown Oozo. Liegt auch der am Boden, drischt Steven zur Abwechslung auf einen Zwerg ein und sammelt Bonuspunkte. Vor dem großen Showdown auf einer Waldlichtung holen sich noch Schwertschwinger Jim, ein Roboter und die rassige Amazone Rita eine Abreibung. Im Zweispieler-Modus habt Ihr die Wahl zwischen Steven und seinen sechs Widersachern, die Hintergrundgrafik wählt das Modul aus.

Na ja

Hat Irem das nötig? Von den Klassikern trennen den faden Street-Fighter-Aufguß Welten. Sechs Level sind entschieden zu wenig für ein zeitgemäßes Prügelmodul, vor allem wenn einem der Sieg so leicht wie hier in den Schoß fällt. Zugegeben, Steven fetzt mit ein paar eindrucksvollen Schlagtechniken über den Bildschirm, zum schnellen K.o. reicht der Geheimschlag völlig aus. Kleine Sprites und Hintergründe fast ohne Animation holen so schnell keinen Straßenkämpfer hinterm Ofen vor. Hoffentlich findet Irem mit Super R-Type II zu alter Form zurück!

Christian Bornemühl

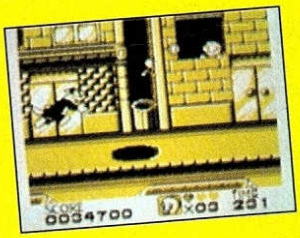
Spieletyp:
Hersteller: Irem
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, vier Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene
Ca.-Preis: 130 Mark

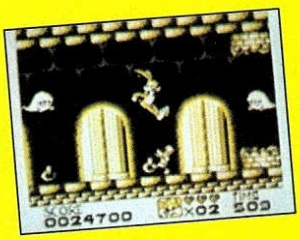
Grafik 49%
Musik 50%
Soundeffekte 38%

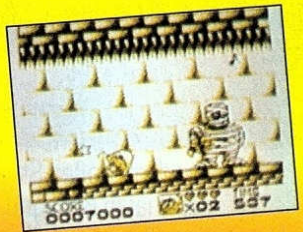
SPIEL-SPASS: **37%**

Der ganz normale Wahnsinn...

POWER GAMES



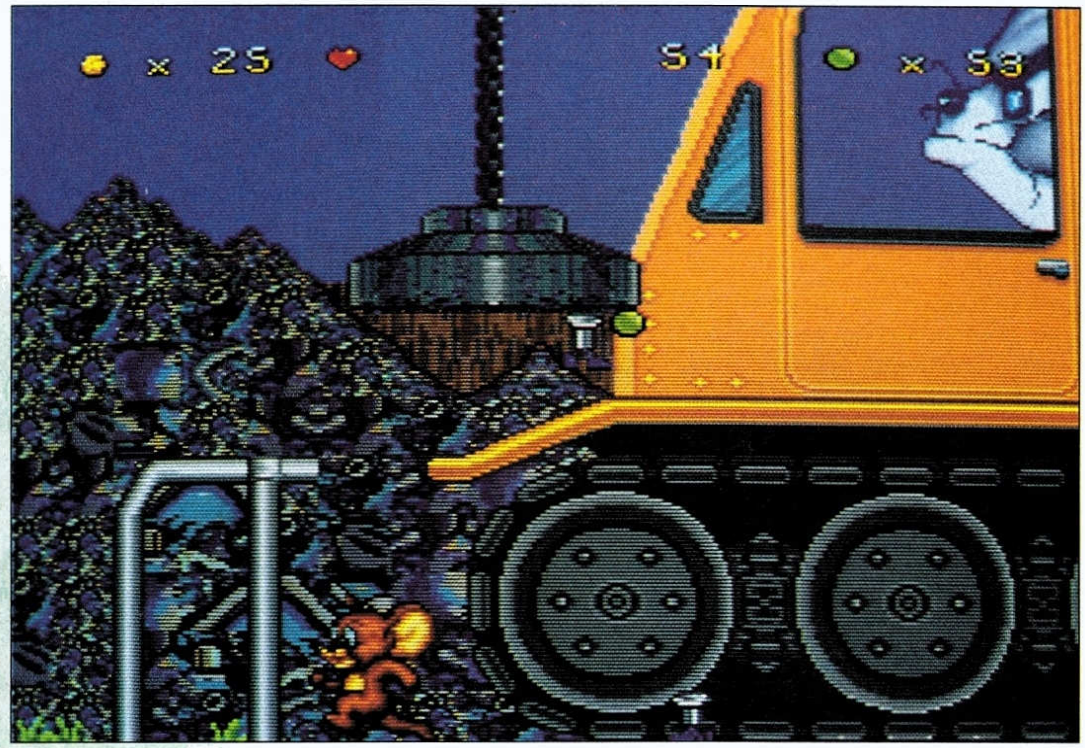




Erhältlich überall dort, wo es Nintendo-Spiele zu kaufen gibt.

Lizenzen: Names and all related indica are trademarks of Warner Bros., Inc., © 1992

Nintendo®, Game Boy®, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.



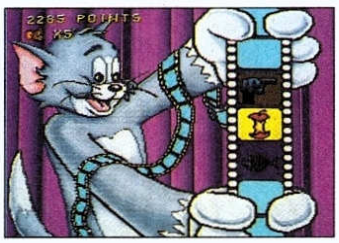
Baggerführer Tom jagt Jerry mit einem Schrottmagneten.

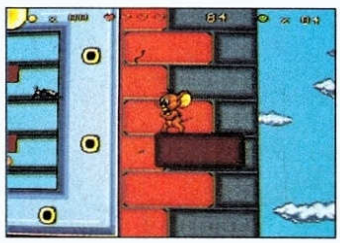
Katz und Maus

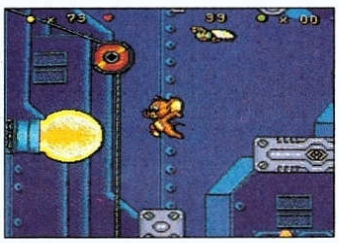
Tom & Jerry

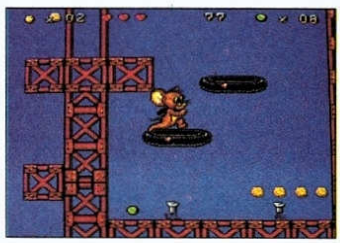
Comic und Zeichentrickfiguren sind zur Zeit schwer im Kommen. Mit Tom & Jerry von Hi Tech Expressions liegt ein klassisches Jump'n'Run für ein oder zwei Spieler (abwechselnd) vor. Entweder seid Ihr als Jerry oder dessen Windel-Variante Tuffy (Jerry's Neffe) unterwegs und versucht neben diversen Gegnersprites wie Miniatur-Frankensteins, einäugigen Krakenmonstern, herumkrabbelnden Käfern und Kamikaze-Fliegen vor allem Tom, die gefräßigste und faulste Katze der Welt, aus dem Weg zu räumen. Insgesamt warten 12 Level auf Euch: Ihr klettert eine Häuserfassade hinauf, besichtigt das Innenleben eines Filmprojektors, treibt Euch auf einer Müllhalde herum und nehmt die Warenregale eines Spielzeugladens unter die Lupe. Vor dem großen Showdown und der finalen Begegnung mit Vielfraß Tom turnt Ihr noch über Toaster und Küchenablagen, und inspiziert die Polstermöbel des Wohnzimmers. Eure Bildschirmakteure Jerry und Tuffy können neben dem konventionellen Sprung mit einem Doppel-Hopp auf hochgelegene Ebenen turnen. Als Bewaffnung stehen den beiden Mäusen kleine Murmeln zur Verfügung, die je nach Bedarf in zwei Richtungen abgefeuert werden.

Habt Ihr Euer Bildschirmleben ausgehaucht, müßt Ihr wieder von vorne beginnen — nach Continues oder einem Paßwort sucht Ihr vergebens.









Jerry on Tour: Die mutige Maus treibt sich in einem Kino herum, klettert über Metallgerüste, und sucht auf dem Schrottplatz nach Tom

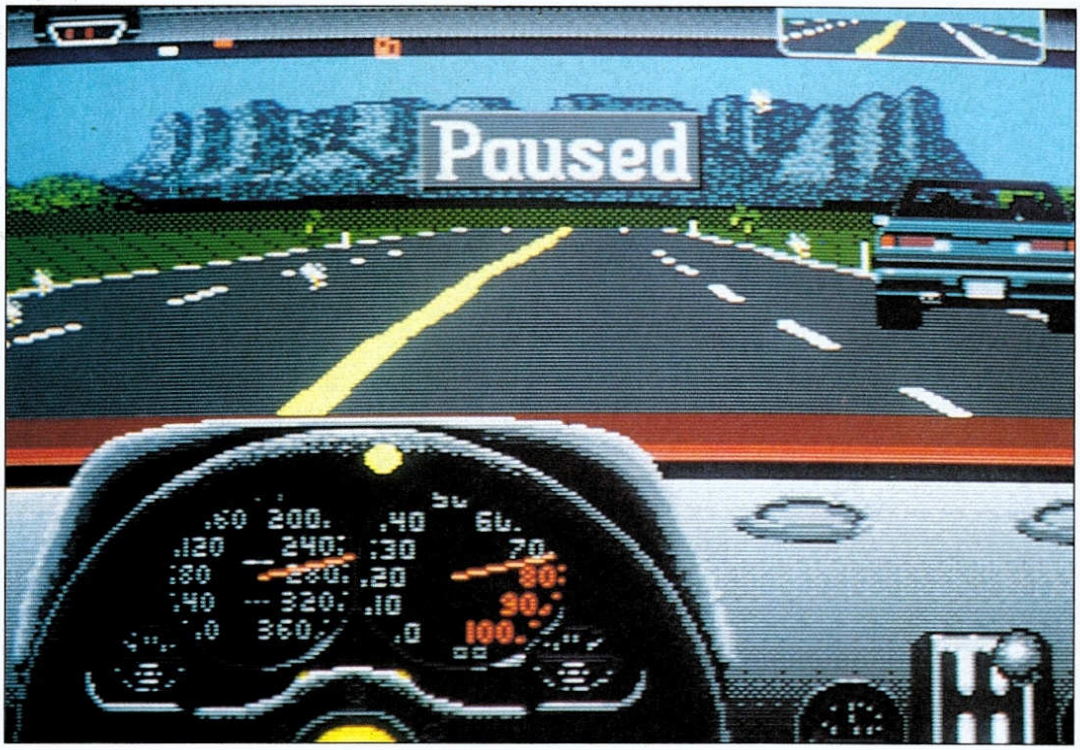
geht so

Hi Tech Expressions hat sich mit *Tom & Jerry* kein Denkmal gesetzt. Nur eingefleischte Geschicklichkeitsfreaks oder Fans des Zeichentrickoriginals können der Lizenzumsetzung etwas abgewinnen. Zwar sind die ersten Level nicht besonders schwierig, wenn man die Fiesheiten erst mal kennt und sich an die Steuerung gewöhnt hat. Trotzdem trefft Ihr auf unfaire Stellen, an denen Energieverlust oder sogar das Ableben Eures Sprite-Helden unvermeidlich sind. Zwar kann man durch Extras die kleinen Nager wieder heilen, fallt Ihr allerdings in einen unvorhersehbaren Abgrund, verabschieden sich Tuffy oder Jerry und Ihr dürft den Level von vorne beginnen. Die Grafik ist im Comic-Stil gehalten, wirkt aber blaß und unsauber. Darüber hinaus sind die meisten Gegner lieblos gezeichnet und nur spärlich animiert. Nicht einmal bei den Hauptakteuren wurde besonders Wert auf Aussehen oder Bewegungsablauf gelegt, was den Spielspaß neben der primitiven Musik und den kargen Soundeffekten nicht gerade anhebt. Nachdem die Firma auch das minderberühmte *Barbie Game Girl* (Game Boy) verbrochen hat, sollten die Jungs von Hi Tech Expressions mal überlegen, wie es jetzt weitergeht. So auf alle Fälle nicht! pa/5-Star

Spieletyp:
Hersteller: Hi Tech
Testversion von: CWM
Anzahl der Spieler: 1
Features: –
Geeignet für: Fortgeschrittene
CA.-Preis: 120 Mark

48%
Grafik
39%
Musik
28%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **45%**



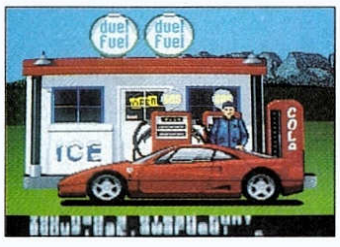
Wenig besser, als die Mega-Drive-Version: Test Drive 2 ist schlicht zu langsam.

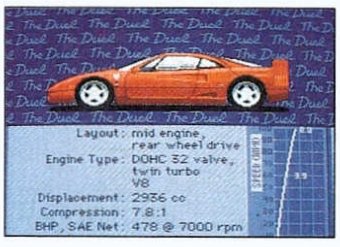
SUPER NINTENDO

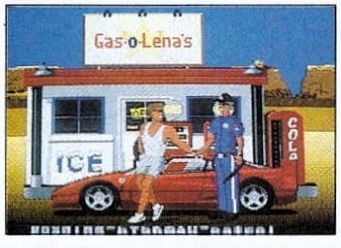
Radar-Race

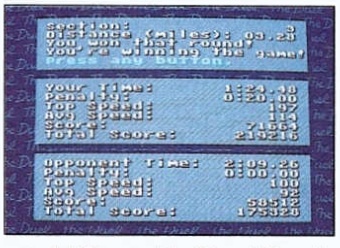
Test Drive II - The Duel

Für alle, die schon immer mal in einem Ferrari F40, Porsche 959 oder Lamborghini Diabolo sitzen wollten, beschert uns Ballistic *Test Drive 2 - The Duel*. Ihr sucht Euch einen der Nobelrenner aus und brennt in feinstem 3-D von A nach B. Damit die Sache nicht ganz so einfach ist, sind Mengen von Normalbürgern und natürlich die Hüter des Gesetzes auf der Straße. Wer nicht auf die eingebaute Radarwarnanlage achtet, wird gestoppt und handelt sich einen Strafzettel ein (bei Tempo 260 und mehr habt Ihr jedoch Chancen, davonzukommen). Rasen ist gefährlich: Wer dem Bleifuß frönt, brezelt öfters mit 300 Sachen auf einen der vielen Verkehrsteilnehmer oder ein anderes Hindernis. Sind alle fünf Karren demoliert, erscheint ein gnadenloses "Game Over". Der Schwierigkeitsgrad läßt sich in acht Stufen einstellen (vier Getriebe, vier Strecken). Habt Ihr Euch für eine Maschine entschieden, tretet Ihr entweder gegen die Uhr oder einen von drei Computergegnern an. Als Entscheidungshilfe werden Euch vor dem Rennen die technischen Daten der Boliden gezeigt. Auf den vier verschieden langen und kurvigen Strecken herrschen unterschiedliche Wetterbedingungen wie Schnee, Regen, Sonne oder Nachtfahrt. Als Checkpoints dienen in *Test Drive 2 - The Duel* Tankstellen. Verpaßt Ihr eine Tankstelle, bleibt Euer Wagen "Out of Gas" liegen. Ein kleiner Gag am Rande: Schafft Ihr einen Level, werdet Ihr wegen diverser Verkehrsdelikte für 30 Tage hinter schwedische Gardinen verfrachtet.









Spätestens an der letzten Tankstelle werdet Ihr von Recht und Gesetz eingeholt. Vor und während dem Spiel gibt's Statistik.

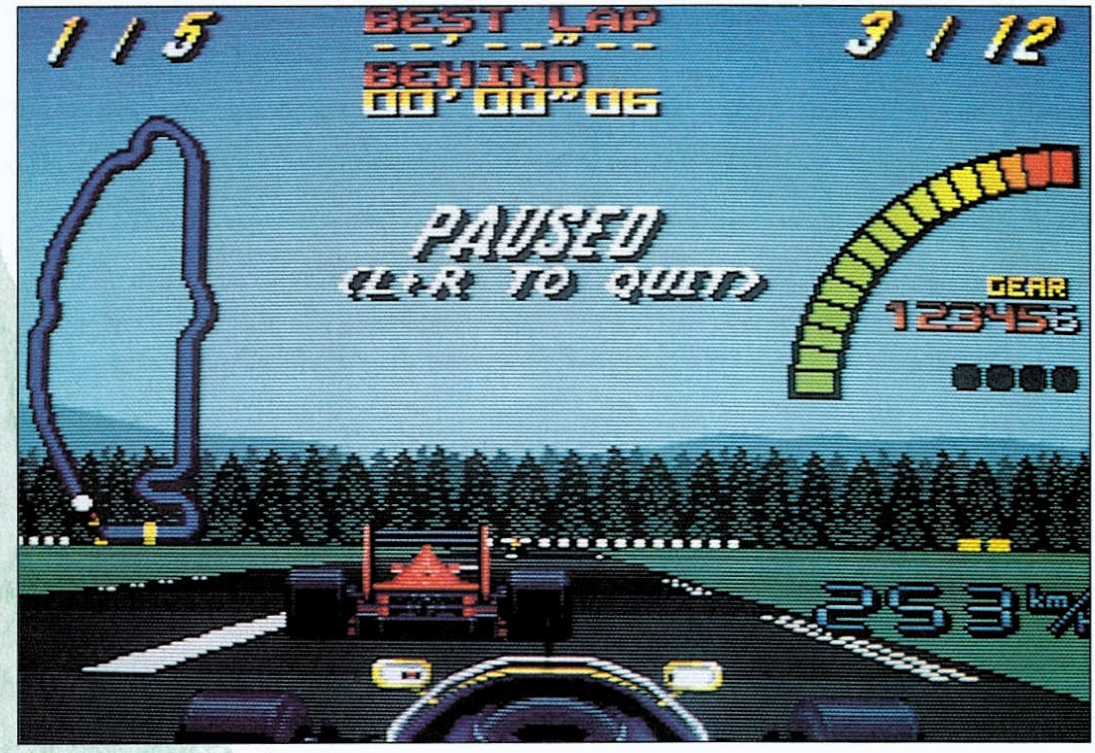
geht so

Auf alle Fälle ist diese Version besser gelungen als die Mega Drive-Umsetzung. Das Scrolling der 3-D-Grafik ist etwas schneller, die Autos besser zu lenken, das Wetter wurde beigefügt, eine Rennstrecke ist zusätzlich vorhanden und Details wie Springen über Bodenwellen mit wippender Karosserie wurden ergänzt. Etwas mehr Sound und Grafik hätten den Gesamteindruck jedoch noch verbessert. Die hohe Geschwindigkeit, die Euch der Tacho vorlügt, wird jedoch kaum vermittelt. Die entgegenkommenden Fahrzeuge und die Gegenstände am Fahrbahnrand haben eindeutig zu wenig Zoomphasen. Die deprimierenddümmlichen Kommentare des Tankwarts wären auch nicht unbedingt nötig gewesen. Gerade in letzter Zeit sind weit bessere Rennereien fürs Super Nintendo erschienen (beispielsweise *Exhaust Heat 2*, *Super Mario Kart*, *Nigel Mansell F1-Challenge*). ***jb/5***

Spieletyp:
Hersteller: Ballistic
Testversion von: Six Pence
Anzahl der Spieler: 1
Features: 8 Schwierigkeitsgrade, Batterie
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Ca.-Preis: 130 Mark

59% Grafik
48% Musik
52% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 52%

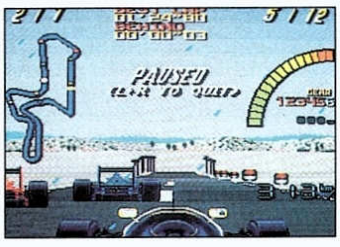


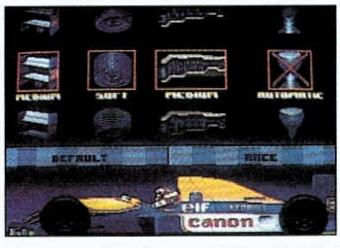
Nigel Mansell beschert Euch eine neue Dosis Geschwindigkeitsrausch

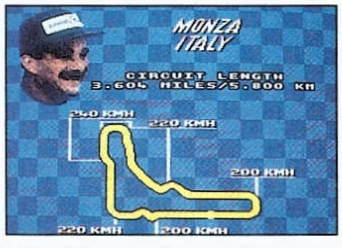
16 Rennen um die Welt

Nigel Mansell F1-Challenge

Wieder gibt ein Artist auf dem Formel-Eins-Zirkus seinen guten Namen für ein Rennspiel her. Ihr steuert den Boliden von Nigel Mansell in klassischem 3-D (mit Blick aus dem Cockpit) über 16 authentische Weltmeisterschaftsstrecken. Bevor Ihr Euch jedoch ins Renngeschehen stürzt, müßt Ihr Euch erst durch etliche Menüs ackern - als da wären: Joypad-Belegung, Name, Arcade oder Simulation, Passwort (nur bei Season), Schaltung oder Automatic, Gangübersetzung, Reifen und Spoilerandruck. Die letzten drei Einstellungen haben erheblichen Einfluß auf das Fahrverhalten des Boliden. Selbstverständlich kann man erst mal eine Trainingsrunde drehen und jede Strecke einzeln antesten. Als Bonbon wird Euch bei der Streckenauswahl auf einem rotierenden Globus gezeigt, wo die Strecke liegt. Wer's ganz genau wissen will, fragt Nigel Mansell höchstpersönlich um Rat und kurvt unter der Führung des Profis über den neuen Kurs. Steigt man in die Saison ein, so werden die Strecken nacheinander gefahren und Ihr erhaltet nach jeweils einem Rennen ein Paßwort für den späteren Einstieg. Ihr tretet gegen gegen elf andere Berühmtheiten aus dem Rennzirkus, wie z.B. Senna (gewinnt meistens) und Michael Schumacher an. Zwar sind sehr viele Simulationselemente enthalten, aber man kann schon mal anecken oder dem Vordermann hintendrauf bröseln, ohne daß die Maschine einen gröberen Schaden nimmt - nur die Reifen leiden. Diese könnt Ihr jedoch an der Box erneuern.







Im neuesten Formel-Eins-Modul ist alles drin, was Ihr zum Rennen braucht: Authentische Kurse, Training und Siegertreppchen

geht so

Endlich ist auf dem Super Nintendo eine Rennsimulation erhältlich, die weder an Schluckauf noch an Langeweile leidet! Das Fahrgefühl ist hervorragend umgesetzt und bei 325 km/h hat man auch wirklich das Gefühl, so schnell zu fahren. Ein Ruckeln ist auch bei haarigsten Situationen selten festzustellen und im Gegensatz zu vielen anderen F1-Spielen ist hier nicht alles "Brettl-eben" sondern das Profil der Strecke stimmt - mit allen Höhen und Tiefen. Der Sound der F1-Maschine ist realistisch und der Halleffekt bei einer Tunneldurchfahrt ist fast einen Sound-Oskar wert. So mancher wird vielleicht sich noch etwas mehr Simulation wünschen, aber eben das Fehlen der übertriebenen Tunereien macht dieses Modul so suchtgefährdend: Durch den einstellbaren Schwierigkeitsgrad hat man selbst als Anfänger reelle Chancen, auf dem Siegertreppchen zu landen. Ich kann dieses Modul auf alle Fälle empfehlen. jb/5-STAR

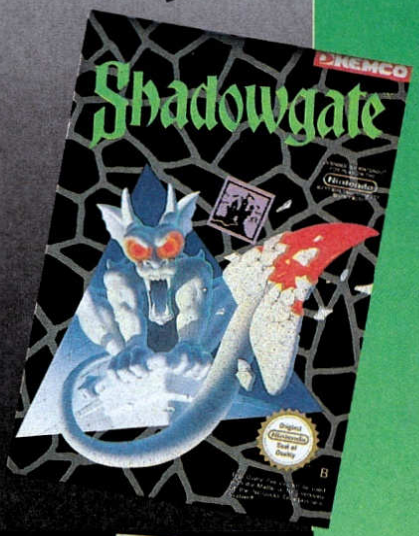
Spieletyp:
Hersteller: Infocom
Testversion von: ZAPP Games
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 150 Mark

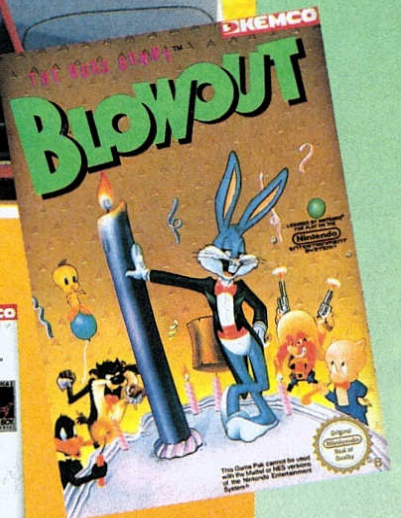
Grafik 76%
Musik 64%
Soundeffekte 68%

SPIEL-SPASS: **73%**

POWER GAMES

GAME BOY
SUPER NES
NES





KEMCO

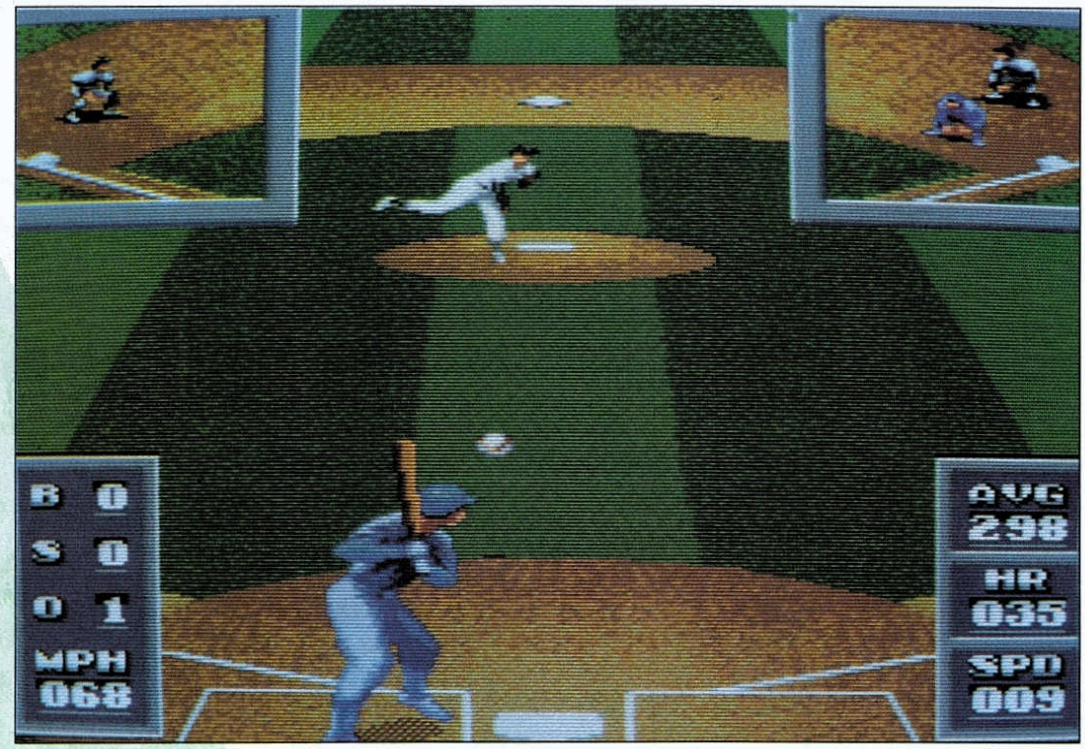
BUGS BUNNY CRAZY CASTLE und BUGS BUNNY BLOW OUT:
Names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1992
SNOOPY: Names and all related indicia are trademarks of United Feature Syndicate, Inc. 1990
MICKEY MOUSE: Names and all related indicia are trademarks of The Walt Disney Co.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Ausschließlicher Vertrieb für Deutschland durch:
MITSUI & Co. DEUTSCHLAND GmbH
Zweigniederlassung Hamburg
Neuer Jungfernstieg 18 - 2000 Hamburg 36
Tel.: 040/3 56 08-0 - Fax: 040/3 56 08-213 - Tlx: 216 1931 mit d

Original Nintendo Qualitätssiegel

Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo



In den Fenstern rechts und links am oberen Bildschirmrand seht Ihr die Base-Läufer.

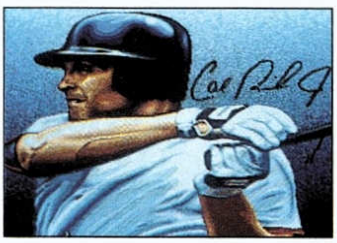
Family-Business

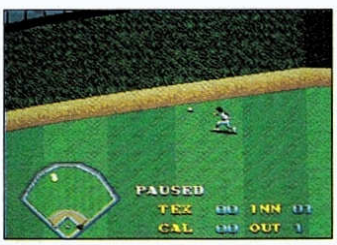
Cal Ripken jr. Baseball

Der stählerne Shortstop: Cal Ripken jr. schreibt bei den Baltimore Orioles im Familienkreis – Vater Cal sr. coacht und Bruder Billy jagt als Second-Baseman den Bällen hinterher – Baseball-Geschichte. 1991 heimste er neben seiner Ernennung zum MVP (Most-Valuable-Player) auch einen Gold-Glove für herausragende Leistung an seiner Defensivposition ein. Nach Hall-of-Famer Ernie Banks (Chicago Cubs) war er der zweite Short-stop, der zum Ende der Saison einen Schlagdurchschnitt von über .300, mehr als 30 Homeruns und mindestens 100 RBIs aufweisen konnte. Seit 1982 hat Cal jr. kein Ligaspiel verpaßt: Über 1730 konsekutive Matches standen nach der 93'er Saison auf seiner Anwesenheitsliste. Hält sich das Verletzungspech weiter von ihm fern, überholt der sympathische Oriole im Juni 1995 Lou Gehrigs unerreichbaren Rekord (2130 Spiele in Folge).

In Mindscapes *Cal Ripken jr. Baseball* stehen Euch 16 Teams und zwei All-Star-Formationen zur Auswahl. Wer eine Rechnung mit seiner Konsole offen hat und todsicher als Sieger vom Platz schreiten will, entscheidet sich für den All-Cal-Lineup: Sämtliche Positionen sind höchstpersönlich von Cal Ripken jr. belegt; inklusive Pitching. Neben Freundschaftspielen nehmt Ihr an einer 20wöchigen Saison mit abschließenden Playoffs und der World Series teil. Vor jedem Match entscheidet Ihr Euch für eines von drei Stadien: Der überdachte Thomson-Dome bringt mit seiner Kunstrasenoberfläche Schnelligkeit ins Spiel, im kleinen Maxwell-Field dehnen sich weite Flyballs zu Homeruns, während der Hemphill-Park dank geringer Outfield-Maße wilde Grundbälle im Spiel hält.

Knappe Entscheidungen ("Out" oder "Safe", das ist hier die Frage) verfolgt Ihr in einem animierten Close-Up. Ernsthafte Saison-Teilnehmer freuen sich über eine Paßwort-Option.





"Cal knows Baseball": Stadionauswahl, Team-Rosters und das unschlagbare All-Cal-Team laden zu einem Ausflug auf den Diamond ein

geht so

Mit *Cal Ripken jr. Baseball* taucht die x-te Lizenzumsetzung auf, die neben einem großen Namen nur mittelmäßigen Spielspaß bietet. Außer dem durchschlagkräftigen All-Cal-Team packte Mindscape keine innovativen Neuerungen mit ins Modul – animierte Close-Ups und Stadion-Auswahl trefft Ihr auch in älteren Umsetzungen an. Wer genauer hinguckt, entdeckt sogar grafische Schlampereien: Für den Batter, der nach einem Homerun die Bases abläuft, haben sich die Programmierer zusätzliche Animationsphasen gespart. Sobald er ein Base berührt, greift die Grafik auf das Verteidigungssprite zurück – drückt Ihr im richtigen Moment die Pausetaste, stehen Offensiv- und Defensiv-Akteur samt Handschuh vor Euren Augen. ***pa***

Spieletyp:
Hersteller: Mindscape
Testversion von: Mindscape
Anzahl der Spieler: 1- 2
Features: Paßwort
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 120 Mark

59% Grafik
55% Musik
37% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 59%

Zwei komplette Mannschaften drängeln sich um den Ball.

SUPER NINTENDO

Langer Lulatsch

Super NBA Basketball

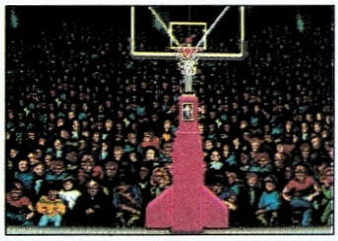
Nach ***Super Dunkshot*** und ***NBA All Star Challenge*** *ist* ***Super NBA Basketball*** schon das dritte Modul zum Korblegersport auf Nintendos 16-Bit-System.

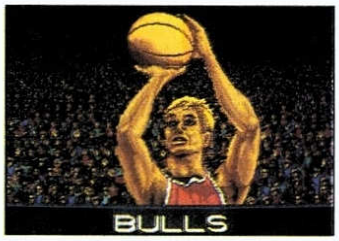
Im Hauptmenü habt Ihr die Qual der Wahl: Neulinge fordern einen Freund oder den Computer in einer der drei möglichen Schwierigkeitsstufen. Einmal in Liga-Stimmung, nehmt Ihr wahlweise an einer kurzen, knackigen Vorsaison oder den All-Star-Matches der Spitzenmannschaften teil. Sportskanonen absolvieren eine komplette Saison mit 82 Spieltagen plus Play Offs bzw. den Schnelldurchlauf mit einem Viertel der Partien und den Finals.

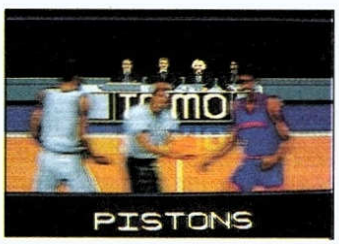
Es stehen jeweils 27 US-Vereine mit den Originalstatistiken der Spielzeit '91/'92 zur Wahl. Jeder Kader besteht aus zwölf Akteuren, die sich mit einem kleinem Bild und individuellen Werten für Kondition sowie besondere Stärken in Dribbling, Angriff und Verteidigung vorstellen. Bevor es zum Auftakt-Match in die Halle geht, dürft Ihr in drei Stufen an der Geschwindigkeitsschraube drehen. Ist der Ball erst einmal im Spiel, seht Ihr Zuschauerränge und Plätze aus leicht angehobener Perspektive von der Seite.

Per Joypad greift Ihr direkt ins Geschehen ein. Auf Knopfdruck wirft der Mann auf den Korb. Drängt Euch der Gegner in die Defensive, hilft meist nur ein beherztes Foul.

Allzu hartes Tackling führt allerdings zu Verletzungen. Wem strategische Entscheidungen leichter von der Hand gehen als die rasante Punktejagd, der begnügt sich mit der Rolle des Trainers. Im reinen Taktik-Modus setzt das Super Nintendo Auswechslungen, Auszeiten und die generelle Marschrichtung - aggressiv oder eher zurückhaltend - in mehr oder weniger flüssige Kombinationen um.







Perfekt: Stimmungsvolle Animationssequenzen zwischen den Partien und fein austarierte individuelle Leistungsprofile der Spieler.

super

Im Taktik-Teil läßt NBA Super Basketball die hochkarätige Konkurrenz locker hinter sich. Klar gegliederte Menüs mit aussagekräftigen Statistiken machen Entscheidungen zum Vergnügen. Auf dem Feld indes offenbart das Prachtmodul kleinere Schwächen: Die Zuschauertribünen nehmen etwas zuviel Platz weg. Aus Platzmangel drängeln sich die Sprites regelrecht um den Ball. Längere Dribblings sind beinahe unmöglich, Distanzwürfe auf gut Glück an der Tagesordnung - zumindest anfangs. Im Eifer des Gefechts fallen die leicht ungelenken Bewegungen der Asse kaum noch auf. Tecmo NBA Basketball gehört zu den besten Simulationen seines Genres und bietet für viele Stunden perfekte Unterhaltung.

Christian Bornemühl

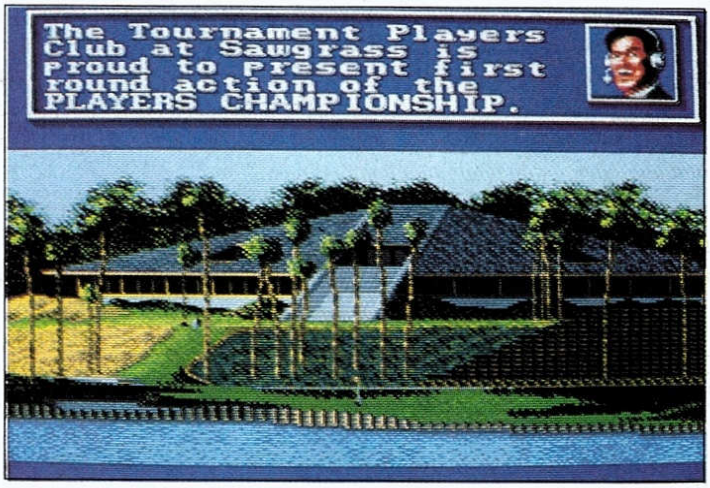
Spieletyp:

Hersteller: Tecmo
Testversion von: Tecmo
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Batterie, NBA-Liz.
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 130 Mark

68% Grafik
52% Musik
65% Soundeffekte

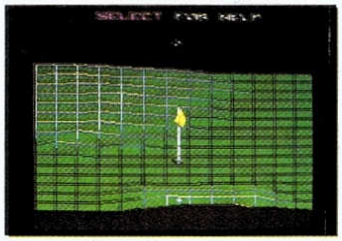
SPIEL-SPASS: 80%

Anspruchsvolles Gelände mit Büschen, Bäumen, Wasserläufen und tückischen Erhebungen ist auch simuliert nichts für Anfänger.



Die hochklassigen Turniere der amerikanischen Profiliga finden im stilvollen Ambiente der renommiertesten US-Golfkurse statt.

Nur noch ein bißchen Konzentration und der Ball ist drin.



Das drehbare 3-D-Gitter sorgt für ein realistisches Raumgefühl.

Vor dem Turnier ein Blick über alle 18 Löcher.

Kein optimaler Schlag ohne richtigen Schläger!

Löcher im Rasen

PGA Tour Golf

Mit PGA Tour Golf stellt das EA-Sportlabel "Electronic Arts Sports Network" nun auch die deutsche Super-Nintendo-Version des Golfhits vor.

Bevor Ihr Euch unter die Könner mischt, solltet Ihr Euch im Trainingsmodus gründlich mit der Steuerung vertraut machen. Die Kraftübertragung auf den Ball erfolgt in der Simulation über den bewährten Powerbalken: Mit dem A-Knopf begrenzt Ihr durch einen präzise getimten Doppelklick die Wucht des Abschlags und durch einen dritten Klick den Drall, um Seitenwind oder Geländeunebenheiten auszugleichen. Das Super Nintendo wählt einen Schlägertyp, der für die angepeilte Entfernung am besten geeignet scheint. Ihr könnt jedoch davon abweichen und ein Holz oder Eisen nach eigenem Gusto wählen.

Den Abschlagspunkt präsentiert das Super Nintendo in ansehnlicher 3-D-Grafik, in einiger Entfernung flattert das Zielfähnchen im Wind. Jedes Grün ist mit einem festen Durchschnitt von Schlägen, dem sog. Par, zu absolvieren. Natürlich wollt Ihr möglichst viele Löcher unter Par spielen. Daran hindern Euch neben dem Wind tiefe Sandlöcher, Wasserläufe, Bäume sowie tückische Geländeunebenheiten. Die Optik imitiert die Kameraführung bei TV-Übertragungen: Nach dem Abschlag folgt der Blick dem Ball und schaltet dann auf eine zweite Perspektive nahe dem Loch um.

Habt Ihr Euch bis wenige Fuß ans Ziel herangearbeitet, zeigt Euch das Spiel ein 3-D-Raster: Ein frei drehbares Gitternetz verdeutlicht die Geländewölbungen und die Position des Balls zum Ziel.

Nach ausgiebigen Trainingsrunden wird's erst richtig spannend, denn nun folgen die Turniere gegen die 60 besten amerikanischen Golfprofis auf den vier heimtückischsten Kursen der PGA. Fernsehkommentatoren und umfangreiche Leaderboards schaffen Atmosphäre.

Super

Traditionell gehen Golfsimulationen erst mit mehreren Mitspielern richtig ab. PGA Tour Golf sorgt sogar bei Solisten für anhaltenden Spaß: Die knallharten Profiturniere mit ihren Statistiken sind reizvolle Konkurrenz. Das Schlagsystem ist ausgeklügelt und hervorragend spielbar. Lediglich bei kurzen Schlägen zwischen 70 und 20 Yards zeigt es Schwächen, da Kraft und Effet durch die drei sehr kurz aufeinanderfolgenden Klicks kaum präzise zu dosieren sind – bei der Profikonkurrenz etwas unfair. Stilvolle Sounds wie begeistert applaudierende Zuschauer bei guten Schlägen, und die solide 3-D-Grafik (sorgt für hervorragendes Raumgefühl) machen PGA Tour Golf zum klaren Spitzenreiter des populären Rasensports. hu

Spieletyp:
Hersteller: Electronic Arts
Testversion: Electronic Arts
Anzahl der Spieler: 1-4
Features: Turniere speicherbar
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 130 Mark

Grafik 72%
Musik 30%
Soundeffekte 59%

SPIEL-SPASS: **85%**

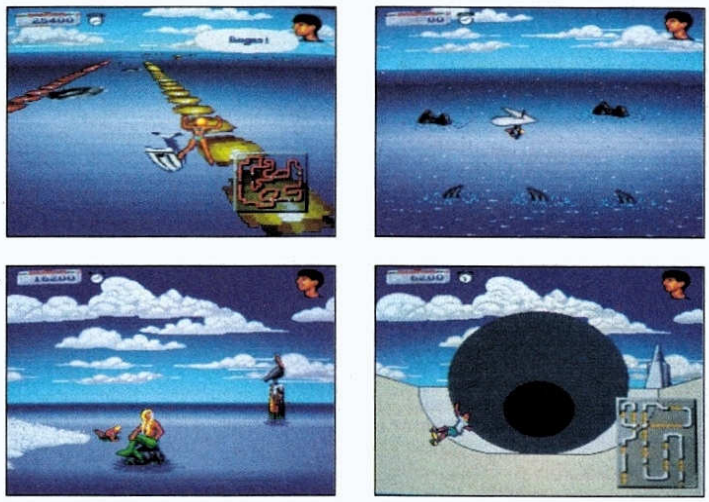
Wer die Schußfahrt auf dem Snowboard übersteht, erhält Zutritt zu diesem Strandszenario.

Abgesoffen

California Games 2

Willkommen in Kalifornien — Land der ewigen Sonne und unzähligen Strandaktivitäten. In *California Games 2* dürft Ihr in fünf verschiedenen Disziplinen am spaßigen Beach-Life teilnehmen: Als erster Wettbewerb steht Drachenfliegen auf Eurem Terminkalender. Nachdem Ihr Luftballons auf Zielpunkte abgeworfen habt und die Delphine gefüttert wurden, steuert Ihr Euer Fluggerät nach Stunteinlagen und waghalsigen Manövern wieder zurück zum Ausgangspunkt. Beim anschließenden Jet-Surfen brettert Ihr in *F-Zero*-Optik über eine Wasserrennstrecke. Wer neben einer flotten Streckenzeit tollkühn über die Schanzen turnt, treibt sein Punktekonto in die Höhe. Beim Snowboarding gleitet Ihr zuerst einen Hindernisparcours hinunter, um anschließend in der vereisten Halfpipe Euer akrobatisches Können zu demonstrieren. Absolviert Ihr die Zwischendisziplin ohne Sturz, geht's über eine saftige Alm zum Strand hinunter. Als Bodyboarder haltet Ihr nach aufbäumenden Wellen Ausschau und nutzt die Naturgewalten für Pirouetten und andere Stunts. Danach schippert Ihr an Meerjungfrauen und Treibgut vorbei zum Strand zurück. Für Wasserscheue ist Skateboarding eine willkommene Abwechslung: Quer durchs kalifornische Aquädukt zeigt Ihr mit Handständen und 360-Grad-Turns der Jury Euer Können.

Alle Disziplinen dürfen im Practice-Modus ausgiebig trainiert und einstudiert werden. Im "Competition" können bis zu acht Spieler abwechselnd am kalifornischen Strandspektakel teilnehmen.



Drachenfliegen, Wasserjetten, Surfen und Skateboarden — trotz lachender Sonne und Höchsttemperaturen kein Dauervergnügen

na ja

Den Beach Boys wäre beim Anblick dieser Negativwerbung für ihren Sonnenstaat die Lust am Strandausflug vergangen: *California Games 2* nutzt die technischen Fähigkeiten des Super Nintendos in keinster Weise aus. Die Sprites sind mickrig, der Hintergrund hält sich passiv und die Soundeffekte grenzen an Unverschämtheit — wer die Begleitmusik abstellt wird von zwei erbärmlichen Primitiv-Klängen belästigt. Außerdem ist die Stuntpalette zu kurz geraten; sogar die Jury gesteht mit erlaubten Wiederholungen (erst nach dem dritten Replay bekommt Ihr Minuspunkte angerechnet) dieses Manko ein. Dafür sind die wenigen Akrobatikeinlagen gut über das Joypad verteilt und lassen sich prompt auf dem Bildschirm verwirklichen. Wen die simple Präsentation nicht stört, und gerne mit Freunden durch sonnige Wettbewerbe turnt, sollte trotz der lautstarken Kritik ein paar Probe-Stunts wagen. *pa*

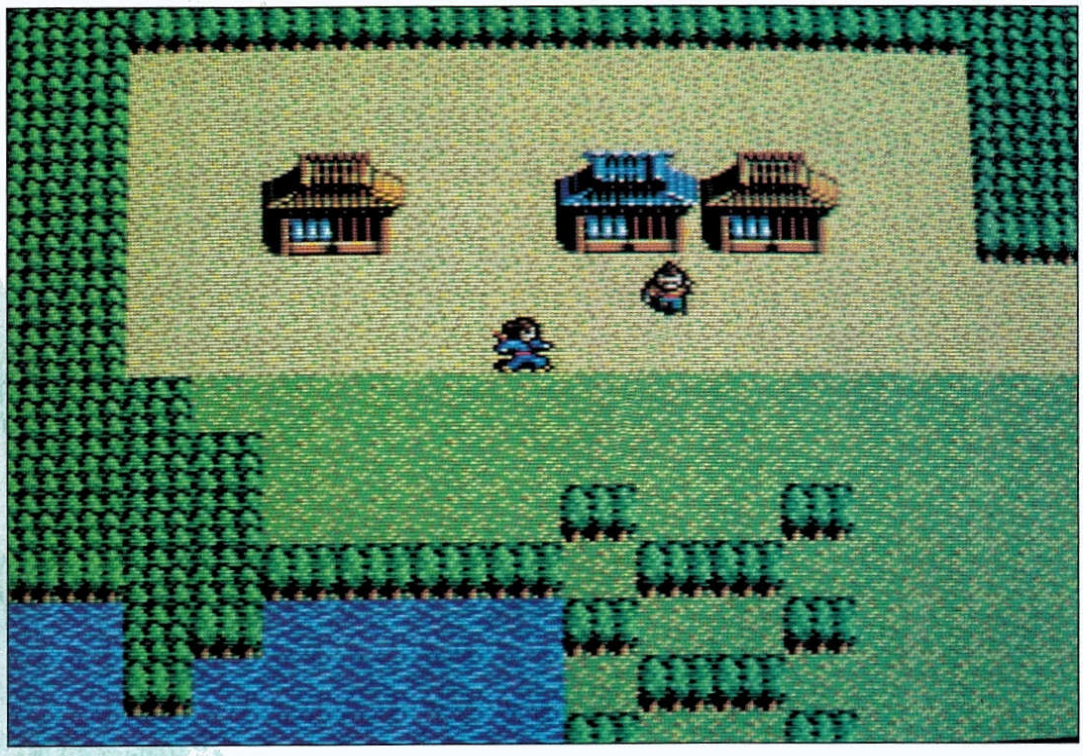
Spieletyp:

Hersteller: DTMC
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1–8
Features: Highscore-Liste

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Ca.-Preis: 120 Mark

Grafik 59%
Musik 61%
Soundeffekte 6%

SPIEL-SPASS: 54%



Nicht mehr zeitgemäß präsentiert sich die Grafik sehr klotzig.

Vendetta auf japanisch

Inindo-The way of the Ninja

Oda Nobunga, der machtbesessene Kriegsfürst, will mit allen Mitteln Shogun werden – ein Thema, das auch der Mega-CD "Minnin Aleste-Nobunga and his Ninja Force" als Grundlage dient. Euer Ninja-Orden, die Igas, stehen Nobunga im Wege und werden durch einen hinterhältigen Angriff überrannt. Ihr seid einer der wenigen Überlebenden und sinnt natürlich auf Rache. Daher gilt es zunächst einmal die Fähigkeiten Eures Sprites zu steigern, damit er von anderen Kämpfern (Ninjas, Magier, Heiler und Krieger) als Anführer anerkannt wird. Um spezielle Angriffs- und Magietechniken zu erlernen, bereist Ihr die japanischen Provinzen auf der Suche nach Lehrmeistern. Unterwegs können die wachsenden Kräfte in diversen Dungeons an ortansässigen Monstern erprobt werden. In den Städten kann mit den Bewohnern geredet werden, Läden und Gilden bieten Einkaufs- und Handelsmöglichkeiten. In den Inns laßt Ihr Euren Charakter über Nacht wieder zu Kräften kommen und speichert Spielstände. Hier halten sich häufig weitere Kämpfer auf, die um Begleitung gebeten oder auch zum Zweikampf gefordert werden können. Etwa ab Level 15 sind die Dungeons weitgehend ausgeräumt und die Provinzherrscher schicken Euch zum Spionieren beim Nachbarn aus. Später steigt Ihr zum Heerführer auf und befehligt Soldaten im Kampf. Euer eigentliches Ziel verliert Ihr dabei nie aus den Augen: Bösewicht Nobunga auf die Zehen zu steigen.

Landschaft und Spielfiguren sind grafisch entschieden zu kurz gekommen. Daran ändert auch der historische Bezug nichts.

na ja

Blasse Farben, kleine Sprites und eine niedrige Auflösung liegen weit unterhalb den Möglichkeiten der Konsole. Ist die musikalische Untermalung noch akzeptabel aber keineswegs berauschend, sollte man bei den Soundeffekten besser gnädig weghören. Koeis Rollenspiel verzichtet nicht auf das firmenübliche historische Element und den Anspruch, die Vergangenheit spielbar zu machen. Tradition ist eben alles im Land der aufgehenden Sonne. Gerade jetzt, nachdem auf dem Super Nintendo eine längere Rollenspielflaute herrschte, könnte dieses Produkt mehr Leute als sonst erreichen. Doch eine lahme Grafik, ein mäßiger Sound und eine veraltete, schleppende Spielidee sind ein Gemisch, daß diesen Brocken selbst für Fans der Materie nicht gerade schmackhaft macht. ***5-Star/fh***

Spieletyp:
Hersteller: Koei
Testversion von: ZAPP Games
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 150 Mark

Grafik 42%
Musik 64%
Soundeffekte 35%

SPIEL-SPASS: **46%**

Buchstabensuppe

Wordtris

Die Welle der Tetris-Clones reißt nicht ab. Beim neusten Streich von Spectrum Holobyte stapelt Ihr statt verschiedengeformter Klötzchen Lettern. Ergeben diese ein englisches Wort mit mindestens drei Buchstaben, wird das Wort gelöscht und bringt ähnlich wie beim Scrabble Punkte. Habt Ihr eine vorgegebene Anzahl von Wörtern gelöscht, geht's einen Level höher mit steigender Fallgeschwindigkeit weiter. Das Spielfeld ist zweigeteilt: Buchstaben bleiben zuerst in der Mitte liegen und werden vom nächsten fallenden Zeichen um eine Einheit nach unten verschoben. Erst wenn eine Buchstabenreihe bis unten voll ist, stapeln sich die Lettern über die Mitte aufwärts. Ab und zu erscheinen auch Fragezeichen und Bomben. Das Fragezeichen ist ein unbekannter Buchstabe, der sich erst beim Auftreffen zu erkennen gibt, mit einer Bombe sprengt Ihr nicht benötigte Buchstaben weg.

Die eigentliche Spielfläche nimmt den kleisten Teil des Bildschirms ein.

gut

Das englischsprachige Import-Modul *Wordtris* ist nichts für Leute, die Englisch nicht nahezu perfekt beherrschen. Aber auch mit ordentlichen Englischkenntnissen werdet Ihr Euch oft wundern, wieviele kurze Wörter im Sprachschatz des Moduls enthalten sind, von denen Ihr noch nie gehört habt. *Wordtris* wird schnell unübersichtlich, die meisten Kombinationen entstehen dann nur durch Zufall. Das Modul glänzt vor allem durch seinen Sound. Die Highscore-Liste ist mal wieder eine Farce – nach dem Ausschalten sind auch die Highscores futsch. Englisch-Cracks sollten *Wordtris* ruhig mal probespielen, allen anderen kann ich nur raten: "Finger weg", sonst macht sich Frust breit. *jb*

Spieletyp:

Hersteller: Spectrum Holobyte
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Highscore-Liste, 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Englisch-Kenner

Ca.-Preis: 140 Mark

Grafik 41%
Musik 69%
Soundeffekte 52%

SPIEL-SPASS: **72%**

2360 Bad Segeberg
Hamburger Str. 68
Tel. 0 45 51 / 93 575
Fax 0 45 51 / 93 673

comCON Computer Handelsgesellschaft mbH

ComCon kommt gut !!

Super Nintendo

Star Wars 139,94

Mega Drive
American Gladiators 124,94
Chiki Chiki Boys 109,94
Cyborg Justice 109,94
Flintstones 109,94
Humans 119,94

Game Boy
Star Hawk 69,94
Tumble Pop 64,94
Kid Dracula 64,94
Adv. Island II 64,94
Milon´s Secret Castle 64,94

Toys 119,94
Star Fox 149,94
Tom & Jerry 119,94
Super Conflict 129,94
Wayne´s World 129,94
Desert Strike dt.!!! 119,94

Super Nintendo

Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle Preise zzgl. DM 10,- Versandkostenanteil.

GAME BOY Neuheit: Lemmings 79,94

GAME BOY, MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Mega Drive ist ein eingetragenes Warenzeichen der Sega Enterprices Ltd. Nintendo, Game Boy und Super Nintendo sind eingetragene Warenzeichen der Nintendo of America Ltd.

Mo. bis Sa.
Tel.: 07457/5534 von 8.00 - 12.00
07472/43514 von 14.30 - 18.30

MK's Games World
7407 Rottenburg, Kirchgasse 6
Video & Computergames
Laden und Versand

Super NES
Lost Vikings 119.-
Starfox 109.-
Fatal Fury 119.-
Alien 3 119.-
Player Man. 119.-
Tom&Jerry 109.-
B.O.B. 129.-
Babsy 119.-
Pushover 99.-

NEO GEO
Sidekick 329.-
Sengoku 2 389.-
Fatal Fury 2 379.-
Viewpoint 549.-

Aktuelle Preisliste anfordern. (System angeben)
Neuheiten auf Anfrage !

Mega Drive
Global Gladiator a. A
Bubsy 109.
Prederator 2 109.
Rolo 99.
usw.

!!Achtung!!
Jeder 100ste Besteller bekommt ein Spiel.

whow— Geile, Preise bei MK's Gameworld. Ruft einfach an!!!

Lieferung per N. N. zzgl. 8.- DM Porto
Ab 3 Spiele Versandkosten frei.

FANATIC GAMES
Inh. P. Sareyko - Tel.: 0 21 66/18 78 81

Mo + Di: 14.00–17.00 / 20.15–22.30
Mi: 14.00–22.00
Do + Fr: 14.00–18.30
Sa: 9.30–17.00

NEO GEO 699,-
NEO GEO Gold a.A.

Sengoku 2 (limitiert)	429,00	Nam 1975	189,00
Art of Fighting	369,00	SUPER SIDEKICK	359,00
Baseball Prof.	195,00	World Heroes	339,00
Blue's Journey	195,00	Puzzled	179,00
FATAL FURY II	409,00	Scart-Kabel	49,00
Ghost Pilots	195,00	Memory Card	59,00
Golf	189,00	Joyboard	119,00
Wrestling	409,00	NEO GEO Club Magazin	9,50
Last Resort	309,00	King of Monsters	219,00

Video-Cass. mit 28 NEO-GEO-Titeln – ca. 1,5 Std. Spielzeit 49,00
(inkl. Fatal & Fury 2, Super Sidekick, Sengoku 2 usw.)

Giesenkirchener Str. 52 - 4050 Mönchengladbach 2

Die Rennerei beginnt mit einem Intro aus digitalisierten Filmszenen. Für die Soundausgabe hat´s allerdings nicht mehr gereicht.

Viel mehr als dieser erschreckende Intro-Ausschnitt ist von Garth kaum zu sehen. Er wird nämlich immer wieder entführt...

Level eins: Eine unendlich langwierige Musikwelt wartet.

Level drei: In der Kneipe ist Wayne den Entführern nahe.

Level zwei: Wayne kämpft im Schnellimbiß mit Monster-Essen

Level drei: Waynes Alptraum („Hi Wayne!") taucht auf.

Paaady Time!

Wayne's World

Im Kino ließen die sympathischen Volltrottel Wayne und Garth mit ihrer schrägen Komödie Wayne's World die Kassen klingeln - vor allem in den USA. Für das Spiel zum Film schlüpft Ihr in Waynes' Jeans und nehmt die Fahndung nach Eurem vermißten Kumpel auf. Der obercoole Hardrocker läuft, hüpft oder kriecht durch vier elend lange Level. In der Musikwelt, der ersten Prüfung, lauern ihm bösartige Dudelsäcke, bogenschießende Cellos und verstimmte Raketenklarinetten auf. Durch einen beherzten Griff in die Saiten seiner geliebten Fender Stratocaster schießt der erklärte Klassikfeind die Widersacher ins Modul-Nirvana, noch bevor sie an seinen Lebensgeistern knabbern können. Besonders in Acht nehmen sollte sich Wayne, wenn er über die unzähligen stromgeladenen Boxen springt: Die blauen Blitze zwischen den Baßboxen kosten jeweils ein Bildschirmleben und die unpräzise Kollisionsabfrage spielt Eurem Augenmaß öfters einen Streich.

Diverse Extras päppeln die Schußenergie von Waynes' Gitarre bis auf das Dreifache auf. Trommeln funktionieren wie Trampoline und hieven Euch auf höhere Plattformen. Hier liegen des öfteren Zusatz-Waynes und Smart-Bombs herum. Hin und wieder taucht Garth auf, wird aber immer wieder von einer blauen Riesenhand ins Nichts entführt. Am Ende jedes Levels taucht ein eher mickriges Endmonster auf, das jedoch eine ganze Menge Treffer verträgt und sich verteufelt fix bewegt.

Im zweiten Abschnitt räumt der Nachwuchs-Hendrix in einem Schnellimbiß auf, wo er zwischen Bulletten und Kaffeetassen umherspringt, Level drei spielt in der Kanalisation und der Showdown mit Garths Kidnappern findet schließlich in einer mausgrauen Vorstadtsiedlung statt. Nach dem Verlust aller sechs Bildschirmleben dürft Ihr im zuletzt absolvierten Szenario weiter auf die Klampfe eindreschen.

geht so

Das haben Wayne und Garth wirklich nicht verdient! Der Sinn des Spiels beschränkt sich darauf, ein klobiges Sprite durch vier ebenso eintönige wie endlose Level zu ackern. Lasches Gegner-Design, unfaire Stellen, unpräzise Kollisionsabfragen und Sprünge ins Ungewisse lassen einen vor Wut ins Joypad beißen. Abwechslung war für den Grafiker offensichtlich ein Fremdwort. Nicht einmal die mickrigen Extras bringen den drögen Geschicklichkeitstest auf Touren. Da nützen auch die sporadisch auftauchenden Digi-Zwischengrafiken aus dem Film nichts. Für den Preis dieses Werks gibt's das Filmvideo und den Soundtrack noch dazu.

Christian Bornemühl

Spieletyp:
Hersteller: THQ
Testversion von: THQ
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 130 Mark

Grafik 52%
Musik 42%
Soundeffekte 56%

SPIEL-SPASS: 48%

Zwei Wummen in NY

Action in New York

Allein oder im Duo lassen es die beiden Ballermänner krachen

Vor Jahren durften sich Sega-Fans über die hektische Automatenumsetzung "Forgotten Worlds" freuen, einen Ballerspaß für zwei Spieler gleichzeitig. Da dieses Spiel für eine Nintendo-Konsole nicht geplant ist, entwickelte Natsume eine Variante speziell für das NES. Auch bei *Action in New York* schweben zwei schwerbewaffnete Gesellen durch horizontal und vertikal scrollende Levels und ballern, daß der Soundchip wackelt.

Fünf Levels im modischen Müllplatz- und Schrottfabrik-Look laden Euch ein. Ihr fliegt auf dem Bildschirm herum, wirbelt in beide Richtungen und ballert. Je zwei runde Roboter sind von Anfang an dabei und schießen fleißig mit. Die Kugelroboter kreisen wie Satelliten um Euren Helden, können aber mit dem zweiten Feuerknopf justiert werden. Neben allerlei Feinden fliegen auch Schrottklumpen durch die Gänge und Tunnels. Einige verwandeln sich nach freundschaftlichem Beschuß in einen Buchstaben: L steht für Laser, B für Beam - es liegt an Euch, welche Extrawaffe Ihr aufsammelt.

gut

Klar, flackern die Sprites wenn's auf dem Bildschirm eng wird, logisch, daß die Sounds etwas antiquiert klingen. Trotzdem erfreulich, daß auch im Zeitalter der CD-ROMs noch Actionspiele entstehen, die durch bewährte Tugenden glänzen: Action in New York spielt sich gut, ist grafisch solide bis edel und bietet wohldosierte Abwechslung - ausgewogene Action. *mg*

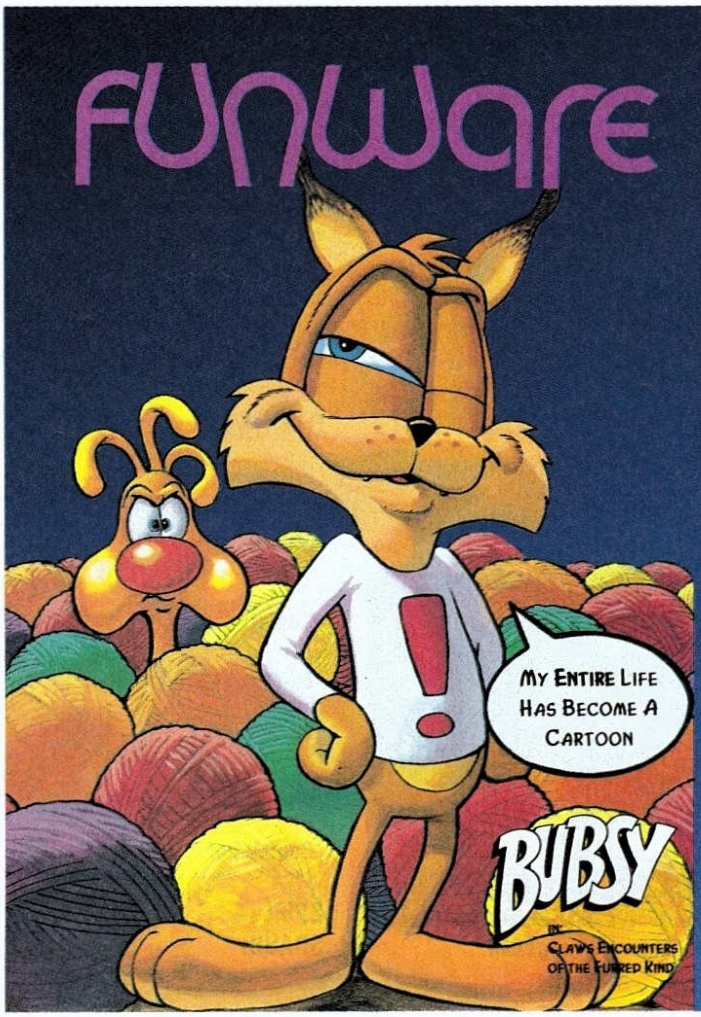
Spieletyp:

Hersteller: Natsume
Testversion von: Yeno
Anzahl der Spieler: 1-2
Features: Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 100 Mark

Grafik 66%
Musik 55%
Soundeffekte 42%

SPIEL-SPASS: **71%**



FUNWARE

Andechsstr. 85
A-6020 Innsbruck
AUSTRIA
Tel. (Shop) 0512-492626
Tel. (Versand) 0512-361441
Fax: 0512-361442

Wir führen eine riesige Auswahl an Spielen für alle Systeme! Eine kleine Auswahl gefällig?

Super Nintendo

Bubsy Bobcat dv
B.O.B. by Electronic Arts dv
NHLPA Hockey 93 (dv)
Star Wing (dv)
Fatal Fury (dv)
Super Bomberman (dv)
Twin Bee (us)
Operation Logic Bomb (us)
Final Fight 2 (us)
Mech Warrior (us)
Lost Vikings (us)

Turbo Grafx

Bomberman 93 (us)
CD Cosmic Fantasy (us)

Sega Mega Drive

Bubsy Bobcat (dv)
Tiny Toons (dv)
Super Shinobi 3 (us)
Strider 2 (us)
Toys (us)
Flashback (us)
CD Batman Returns (us)

Game Boy

Felix the Cat (dv)
Jimmy Connors Tennis (us)
F15 Strike Eagle (us)
Pang (dv)

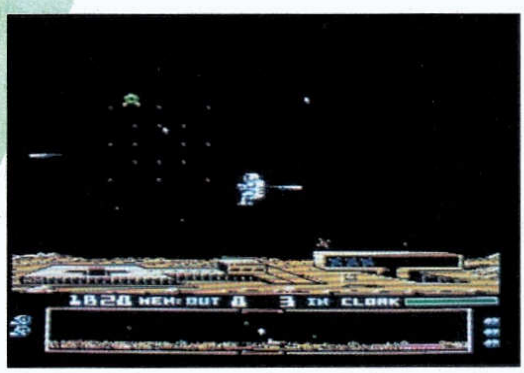
außerdem gibt's Spiele für Game Gear, Neo Geo, PC Engine, MS DOS, Apple Mac, Amiga inkl. Zubehör

Schwarzer Klecks: Mit opulenter Grafik protzt Dropzone nicht...

Historische Ballerei

Dropzone

Beim Namen Archer MacLean schlagen die Herzen aller Ballerfans höher: Vor fast zehn Jahren lieferte der britische Starprogrammierer mit *Dropzone* die bislang beste Variante des Spielhallenknüllers *Defender* für Heimcomputer ab. Mindscape setzte den 64er-Klassiker jetzt originalgetreu für NES um. In ferner Zukunft suchen acht Wissenschaftler auf einem Planeten nach Kristallen. Kleine grüne Aliens stören ihre Arbeit. Als unerschrockener Retter schnallt Ihr Euch ein Jetpack um und versucht, die Forscher zu evakuieren. Mit dem Joypad lenkt Ihr Euen Helden über die Planetenoberfläche. Ihr könnt immer nur jeweils eins der fingernagelgroßen Sprites vom Boden auflesen und zur nahegelegenen Basis tragen. Im Verlauf der Rettungsaktion entführen die fiesen Außerirdischen Eure Kollegen und ersetzen sie durch Attrappen. Um das zu verhindern, geht Ihr mit Laserkanone auf Monsterjagd. Wo genau die Widersacher lauern, verrät ein Radarschirm. Sind alle Feinde pulverisiert und die Kameraden in Sicherheit, beginnt eine schwierigere Angriffswelle. Wird Euch die Action zu heiß, setzt Ihr eine der drei Smart-Bomben oder den Schutzschirm ein. Nach je fünf Angriffswellen fallen sog. Trailers ein. Bei einem Treffer zerbersten sie in vier Teile. Wer auch noch den Kleinkram vom Schirm fegt, erhält acht neue Wissenschaftler. Schaffen es die Aliens einmal, alle Mann zu mopsen, müßt Ihr im Antimaterie-Bereich des Himmelskörpers bis zur nächsten Trailer-Invasion ums Überleben ballern. In den höheren Spielstufen erschweren Regen- und Gewitterwolken (!) die Rettungsaktion. Nach dem Game Over dürfen die besten Astronauten ihre drei Lieblingsbuchstaben in der Bestenliste verewigen.



Um die winzigen gegenerischen Sprites zu treffen, bedarf es einer Menge Fingerspitzengefühl.

gut

Mindscape hat den Ballerklassiker *Dropzone* pixelgenau vom 64er portiert. Pfeilschnelles Horizontal-Scrolling und feine Animationen – nach jeder Angriffswelle reckt der Astronaut erfreut den Daumen in die Höhe – und das zeitlos geniale Spielprinzip bringen den Controller zum Glühen. Zum Hantieren mit Laser, Schutzschirm und Smartbomb benötigt Ihr lästigerweise drei Knöpfe gleichzeitig, wegen des NES-typischen Sprite-Flimmerns ist auf dem Radarschirm selten etwas zu erkennen. In höheren Levels legt das Modul dann schon mal eine kleine Verschnaufpause ein, wenn mehr als ein Dutzend Aliens durchs Weltall schwirren. *Dropzone* ist zum Abbau von Aggessionsstaus bestens geeignet, auf Dauer fehlt aber die Abwechslung. High-Score-Jäger verschmerzen diese Patzer und werden mit Action Non Stop belohnt.

Christian Bornemühl

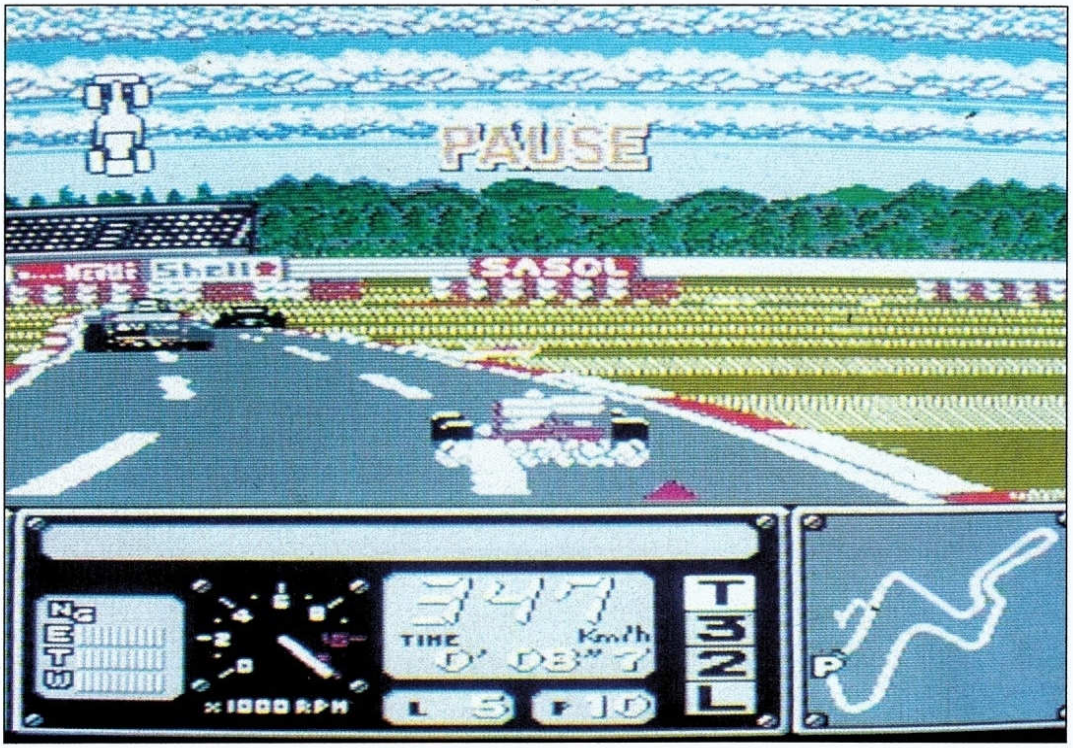
Spieletyp:
Hersteller: Mindscape
Testversion von: Mindscape
Anzahl der Spieler: 1
Features: High-Scores

Geeignet für: Fortgeschrittene

Ca.-Preis: 100 Mark

Grafik 34%
Musik 8%
Soundeffekte 23%

SPIEL-SPASS: 77%

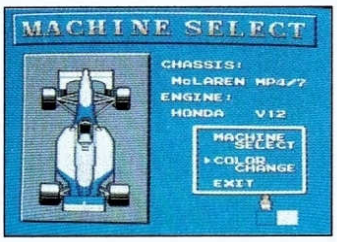


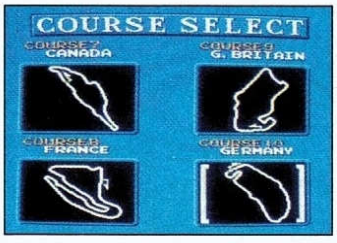
Trotz grobem Flackern ist Formula 1 Sensation ein gelungenes Rennspiel

Boliden-Flackern

Formula 1 Sensation

Es ist vollbracht — Konamis neuste NES-Rennerei verläßt die Boxen. Inhaltlich ist's eine ernste Formel-Eins-Simulation mit authentischen Strecken und Teilnehmern. Sogar Nigel Mansell ist noch dabei, der ja bekanntlich nach dem Weltmeistertitel '92 aus dem Formel-I-Profilager ausgetreten war, um seine Knochen u. a. auch einmal bei einem Indianapolis-Rennen zu riskieren. Die Perspektive beim Kampf um Weltmeisterschaftspunkte ist reinstes 3D. Die üblichen drei Varianten, Training, Qualifikation und Rennen sind natürlich intergriert. Die Werkstatt ist gut ausgerüstet — neben Reifen, Getriebe und Maschine dürft Ihr, oh großer Knüller, auch die Wagenfarbe auswählen. Kennt Ihr erst einmal die Eigenschaften der anderen Formel-Eins-Piloten, könnt Ihr Eure Chancen erheblich verbessern. Nicht alle Mitglieder des Rennzirkus fahren gleichzeitig, die Auswahl liegt bei Euch. Wie bei *Aguri Suzuki's F1 Super Drivin'* habt Ihr auf den verschiedenen Strecken mit dem Wetter zu kämpfen. Fallen die ersten Tropfen geht's an die Box zum Reifenwechseln. Löblich: Auch die Konkurrenz nimmt am fröhlichen Boxenstop teil. Die Kurse sind allesamt mit realistischen Hintergründen ausgestattet. Als kleines Schmankerl wurden in *Formula 1 Sensation* sogar Steigungen und Gefälle aus dem NES herausgekitzelt. Kurven werden in klassischer Manier durch Hinweisschilder frühzeitig angezeigt. Mittles einer Batterie wird Eure Position im Klassement auf's Modul gebannt.





Mit Boxenstopp, Werkstatt, Wetterumschwung und authentischen Kursen wird Vielfalt geboten.

gut

Eiei, ausgerechnet von Konami ein solcher Lapsus: Sobald sich zwei Fahrzeuge auf einer Höhe tummeln, gehen die schmucken Renner in wüstem Geflacker unter. Wollt Ihr Euch beispielsweise zwischen zwei Gegnern durchmogeln, verschwindet Euer Wagen völlig von der Bildfläche. Da sich Eure Karre immer genau in der Bildmitte befindet, fällt das kurze Verschwinden jedoch kaum ins Gewicht. Davon abgesehen, ist *F1-Sensation* prima gelungen. Es ist alles drin, was eine Formel-Eins-Simulation braucht, und sogar noch ein bißchen mehr, beispielsweise müssen auch die knochenharten Gegner mal an die Boxen oder fallen mit Schäden ganz aus. Das Fahrgefühl ist nicht von schlechten Eltern. Flottes 3D mit guter Perspektive vermittelt ein prima Renn-Feeling. Wer sich nicht gerade einen Technik-Fetischisten schimpft, sollte unbedingt mal probefahren. ***jb***

Spieletyp:

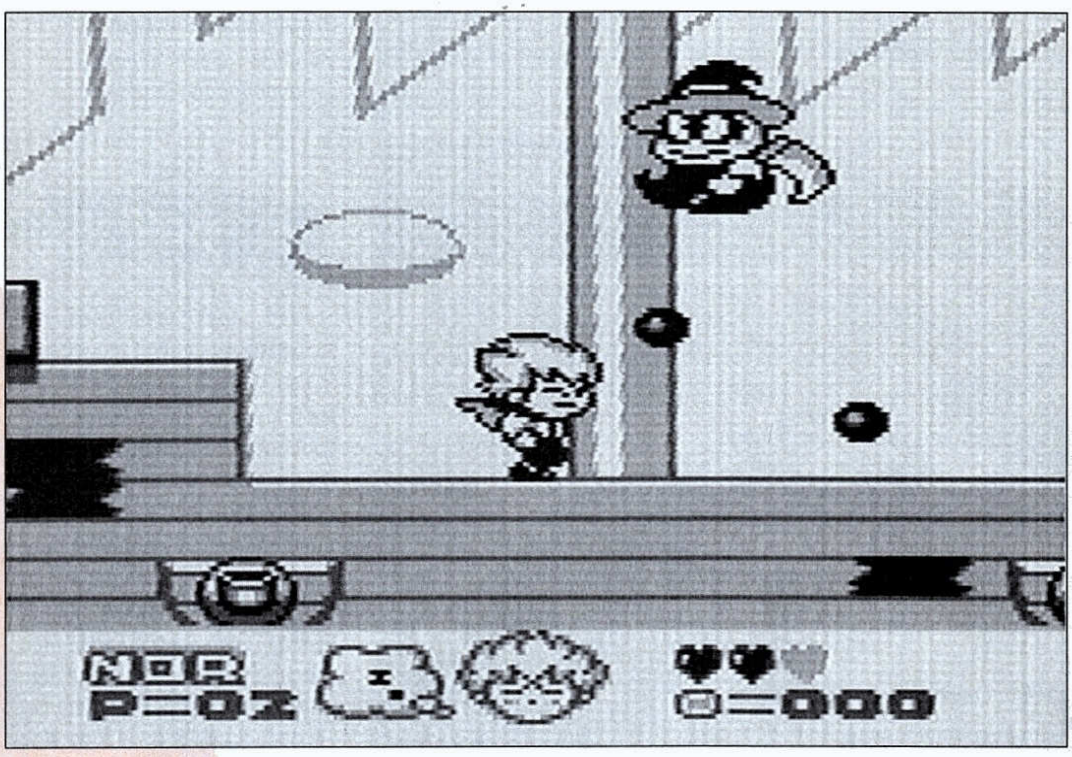
Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1
Features: Batterie

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 130 Mark

Grafik 67%
Musik 58%
Soundeffekte 36%

SPIEL-SPASS: **66%**

NES

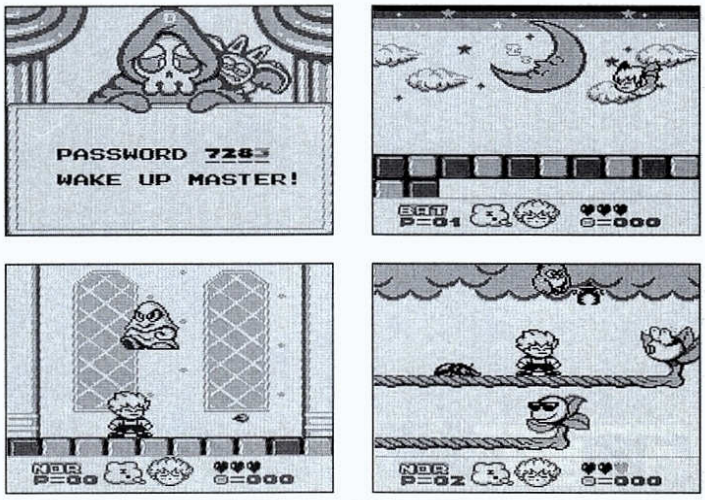


Hat der kleine Dracula-Filius erst Blut geleckt, wird er hungrig wie ein Großer.

Wie der Vater so...

Kid Dracula

Wieso sollte es Klein-Dracula anders ergehen als seinem väterlichen Vorbild? Ein vermeintlich totgeglaubter Widersacher taucht wieder auf und wirft Klein-Draculas Pläne über den Haufen. Zu allem Überdruß kommt noch das löchrige Gedächtnis des Protagonisten hinzu: Bis auf einen letzten hat er alle seine Zaubersprüche vergessen. Das vampirige Flair des Spiels entfaltet sich in einem klassischen Jump'n'Run mit Actioneinschlag. Der Bildschirm scrollt in alle Richtungen – entgegenkreuchendes Ungeziefer wird "abgeschossen". Den zäheren Brocken laßt Ihr eine Sonderbehandlung angedeihen: Durch Gedrückthalten des Feuerbuttons sammelt Ihr Energie, die sich nach Loslassen in einem dicken Power-Schuß entlädt. Wer da getroffenen wird, ärgert Euch so schnell nicht mehr. Natürlich droht auch Eurem Bildschirmleben an allen Ecken und Enden Gefahr: Trifft der Prankenhieb eines Monsters oder die Wurflanze eines Ritters, kostet es Euch jeweils ein komplettes Lebensherz. Gegen die zahlreichen Fallen und Tücken hilft nur die erweiterte Trickkiste. Mit Select wählt Ihr das gesamte Arsenal Eurer Alternativzaubereien an. Zuerst habt Ihr allerdings nur die Möglichkeit, Euch für begrenzte Zeit in eine Fledermaus zu verwandeln – klaffende Abgründe könnt Ihr so mühelos überflattern. Weitere magische Extras sind beispielsweise eine gehorsame Fledermausangriffsformation und ein Smartschuß. Unterwegs wandelt Ihr durch die verschiedensten Landschaften: Aus dem düsteren Schloß heraus gelangt Ihr in den Wald, besucht einen Wasserfall und spaziert über Wolken. Am Ende jedes Levels wartet ein Obermotz, der Euch mit unterschiedlichen Verwandlungsphasen trotzt. Ist die letzte Herausforderung eines Abschnitts erledigt, werdet Ihr mit einem Paßwort belohnt.



Das Paßwortsystem ist Gold wert. Mit herumliegenden Extras könnt Ihr Euch z.B. für begrenzte Zeit in eine Fledermaus verwandeln.

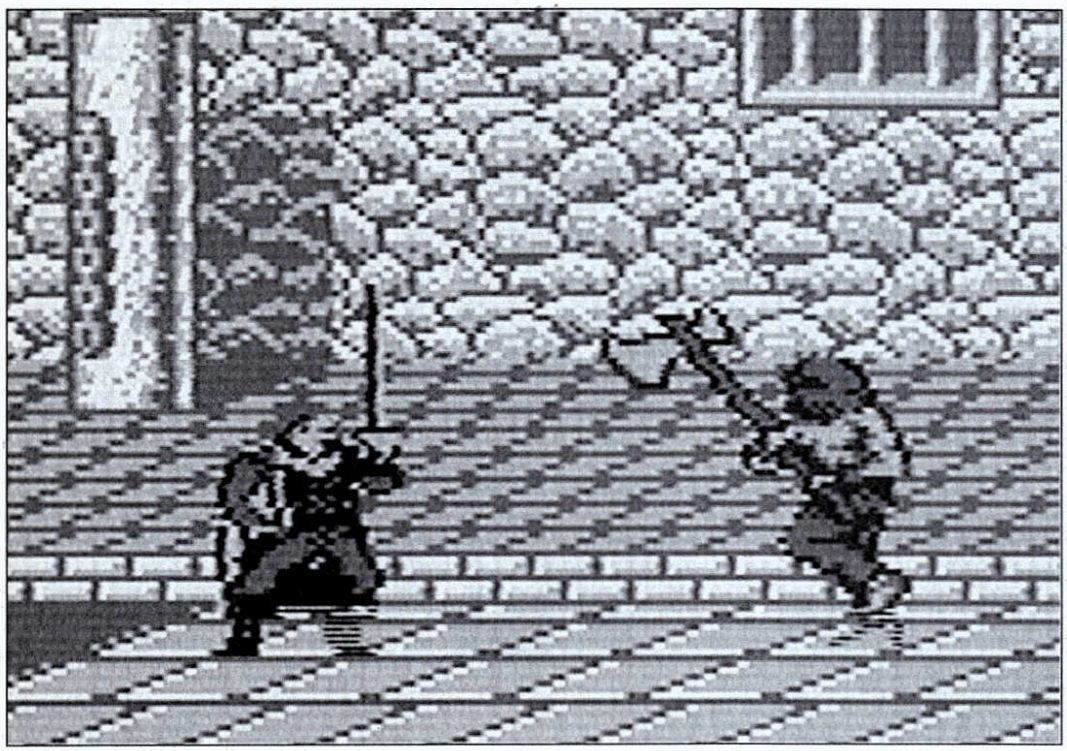
super

Mit *Kid Dracula* ist den erfolgreichen Konami-Programmierern wieder ein echter Superknaller gelungen. Seit *Castlevania* liefert die Mannschaft kontinuierlich Produkte von hervorragender Qualität – es stimmt rundum alles. Die Levels sind abwechslungsreich und mit viel Liebe zum Detail gestaltet; kein Abschnitt gleicht dem anderen. Besonderes Lob verdienen die verwandlungsfreudigen Endgegner. Auch der Sound liegt im Bereich der absoluten Oberklasse. Die präzise und durchdachte Steuerung läßt das Herz jedes Joypad-Akrobaten höher schlagen. Ein himmelhoch jauchzendes Hurra verdient das faire Paßwortsystem. Für mich ist *Kid Dracula* sogar noch um ein paar Punkte besser als die beiden legendären *Castlevania*-Teile. Fazit: *Kid Dracula* ist für jeden, der auf Geschicklichkeitsspiele steht, ein absolutes Muß. Schnell besorgen! ***se***

Spieletyp:
Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-Preis: 70 Mark

Grafik	72%
Musik	71%
Soundeffekte	68%

SPIEL-SPASS: 78%

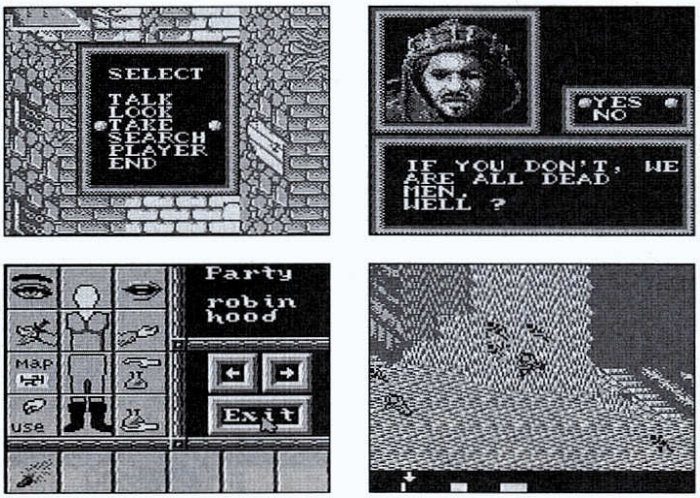


Robin durchwandert eine 3D-Landschaft

Vorbeigeschossen

Robin Hood

Das Königreich England liegt in Aufruhr. Der Sheriff von Nottingham will die Abwesenheit des Herrschers nutzen, um die Macht an sich zu reißen. Da jedoch Richard seine Geschäfte nicht aufschieben kann, muß Robin ran, die Heimat vor den finsteren Plänen des Sheriffs zu bewahren. Mit Robin von Locksley stürzt Ihr Euch in ein mit Aktionsequenzen durchsetztes Rollenspiel. Das Abenteuer verschlägt Euch zunächst in die Tiefen eines arabischen Verlieses. Die Umgebung präsentiert sich in isometrischer Perspektive. Ihr könnt mit Personen sprechen, die Umgebung erkunden, Gegenstände nehmen und untersuchen, essen und eine Karte einsehen. Außerdem darf die Kampfausrüstung umgestellt werden. So kann man etwa ein erstandenes Zweihandschwert gegen die Nagelfeile eintauschen. Zuerst gilt es, Anfangsprobleme zu überwinden: Robin sitzt in dem Verlies fest – bevor Ihr Euch dem eigentlichen Abenteuer widmen könnt, müßt Ihr ihn da raushauen. Nachdem Ihr das Schwert gefunden, einem Wächter eins übergebraten und Euren Kumpel Peter befreit habt, ist es an der Zeit, aus dem Kerker auszubrechen. Das wird nur durch die Hilfe eines Mitgefangenen möglich. Im weiteren Verlauf könnt Ihr immer neue Gefolgsleute gewinnen. Je mehr Freunde Ihr findet, desto stärker wird die Gruppe. Ihr werdet durch Höhlen gejagt und von Euren Häschern umstellt. Erst wenn die besiegt sind, dürft Ihr die heimatliche Erde Englands küssen. Hier sammelt Ihr Erfahrungspunkte und verbessert Eure Ausrüstung.



Was ein Rollenspiel so bietet: Ausrüstungsbildschirm, verschiedene Handlungsmöglichkeiten, ...

na ja

Armer Robin. Wahrscheinlich ist dieses Modul eine späte Rache des Sheriffs, um seinen guten Namen in Verruf zu bringen. Die Grafiker haben immer noch nicht begriffen, daß eine gute Game-Boy-Grafik nicht durch eine Vielzahl kaum zu unterscheidender Graustufen, sondern durch Kontrastreichtum zustande kommt. Es bringt einfach keinen Spielspaß, winzige Gegenstände quasi mit der Lupe aufzuspüren. Loben kann ich nur die gelungenen Soundeffekte und die ansprechende Begleitmusik. Dieser Lichtblick verdüstert sich allerdings angesichts des Hauptmankos: keine Batterie. Ohne eine Speichermöglichkeit verliert das Modul den ohnehin gering vorhandenen Spielspaß. Wer will schon den Anfang immer wieder durchspielen oder seinen Game Boy angeschaltet lassen. Mit der geringen Komplexität haben Einsteiger keine Probleme, doch die nervigen Aktionsequenzen sind für Anfänger einfach viel zu schwierig gestaltet. ***se***

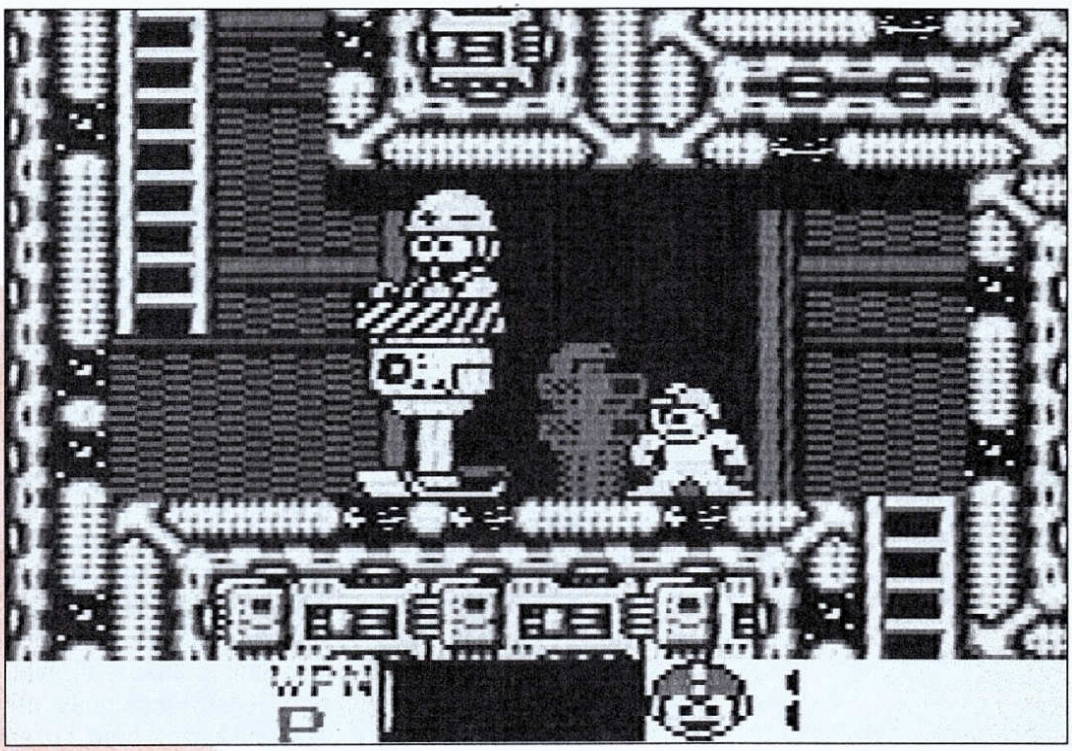
GAME BOY

Spieletyp:

Hersteller: Mindscape
Testversion von: Mindscape
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 70 Mark

36% Grafik
39% Musik
29% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **38%**

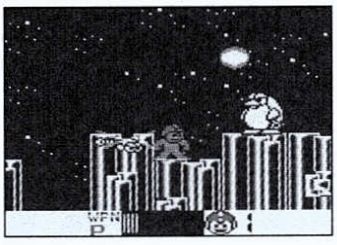


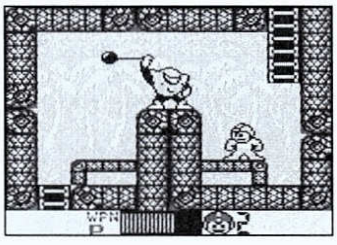
Im Vergleich zu den Robotern wirkt Mega Man eher Mini als Mega...

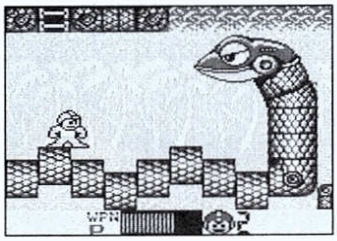
Blechkumpan

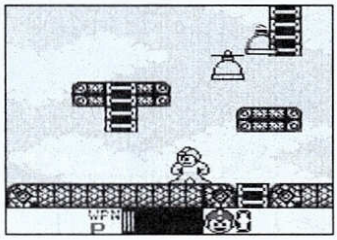
Mega Man 3

Inzwischen darf sich unser Held schon in die Reihe legendärer Sprites einreihen. Von wem die Rede ist? Von Mega Man, Helfer von Dr. Light gegen die Machenschaften von Dr. Wily und seinen Robotern. Inzwischen liegt uns auf dem Game Boy der dritte Teil dieser Gut-gegen-Böse-Saga vor, doch an sich ist alles beim alten geblieben: Der Mechano-Knirps kämpft sich über Plattformen, Leitern und Aufzüge durch weitläufige Gebäudetrakte bis in Dr. Wilys Hauptquartier vor. Die ersten vier Level könnt Ihr in beliebiger Reihenfolge anwählen. Ihr stürzt Euch gegen Spark Man, Gemini Man, Snake Man oder Shadow Man und deren Helfer ins Kampfgetümmel. Habt Ihr das überstanden, geht's weiter gegen die nächsten vier Bösewichter: Dive Man, Skull Man, Drill Man und Dust Man warten nur darauf, Euch zu atomisieren. Um dem nicht ganz hilflos gegenüberzustehen, hat man eine vielseitige Waffenauswahl. Obendrein steht Euch Kampfgefährte und Robot-Hund Rush bei. Er eilt auf Knopfdruck heran, um beim Springen oder Fliegen zu helfen. Die Extrawaffen müssen allerdings erst eingesammelt bzw. verdient werden. Jeder Obermotz, den man in seine Einzelteile zerlegt, hinterläßt uns höflicherweise seine Knarre. Im Waffenmenü könnt Ihr jederzeit die Wumme wechseln, wobei zu beachten ist, daß genügend Energie für den jeweiligen Typ vorhanden ist. Entsprechende Extras sind in den Leveln verteilt oder werden durch vernichtete Gegner freigegeben. Habt Ihr seine Schergen alle plattgemacht, erwartet Euch Dr. Wily zum Endkampf.









Auf dem Weg zum Endkampf mit Dr. Willy kämpft Mega Man mit den unterschiedlichsten Gegnern.

gut

Grafisch präsentiert sich auch Mega Man 3 in der gewohnt guten Qualität dieser Serie. Unser Held ist ordentlich steuerbar und die Musik mitsamt Soundeffekten ist längere Zeit ohne Nervenzusammenbruch ertragbar. Doch da wäre noch die allgemeine Mega Man-Krankheit: der Schwierigkeitsgrad. War Mega Man 2 schon stellenweise unfair, so hat man auch beim dritten Teil eine harte Nuß nach der anderen zu knacken. Zwar kann unser kleiner Roboter dank seines Energiebalkens einiges wegstecken, trotzdem sind drei Leben schnell ausgehaucht. Endloscontinues und eine Paßwortfunktion stimmen da schon fröhlicher. Schade auch, daß man neben Feinden auch mit dem LCD-Bildschirm zu kämpfen hat, denn einige Fallen sind einfach unmöglich zu erkennen. Dies sorgt auch bei Profizockern für Wutanfälle. Dennoch oder gerade deswegen werden alle, die an Mega Man 2 Gefallen fanden, auch bei diesem Modul auf Ihre Kosten kommen. Wer bei schweren bis unmöglichen Spielen schnell die Lust verliert, sollte einen weiten Bogen um dieses Modul machen. ***5-Star/fh***

Spieletyp:

Hersteller: Capcom
Testversion von: ZAPP Games
Anzahl der Spieler: 1
Features: Passwortfunktion, Continues, Levelanwahl
Geeignet für: Profis

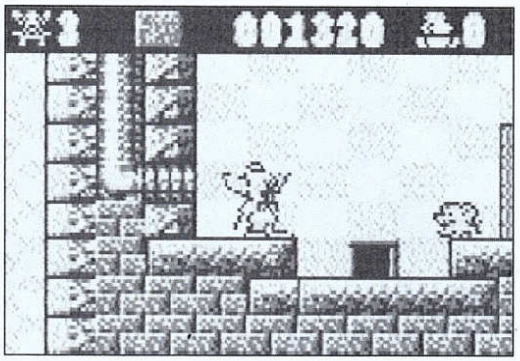
CA.-Preis: 70 Mark

77%
Grafik
68%
Musik
62%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **76%**

Ratten-Terminator

Krusty's Funhouse



Als Kammerjäger Krusty rückt Ihr den lästigen Ratten zu Leibe.

Ratteninvasion in Krustys Haus! Sie tanzen ihm auf dem Kopf rum und bevölkern mittlerweile alle Zimmer. Doch die Simpsons lassen es sich nicht bieten, daß ihr Vergnügungsparadies von Ungeziefer belagert wird. Sie haben in jedem Raum eine "Rattenvernichtungsmaschine" installiert und warten darauf, daß Ihr in der Rolle von Krusty die Nager ins Verderben leitet. Doch erst einmal gilt es, den Tierchen den Weg zu ebnen. Dies schafft Ihr, indem Ihr Steine verschiebt, Röhren verbindet, Geheimgänge findet und störende Mauern einreißt. Auf Eurem Weg über Plattformen, Treppen und Aufzüge lest Ihr Sahnetorten und andere Extras auf, mit denen lästige Gegner plattgemacht werden.

geht so

Sogar auf dem Game Boy wirkt die grafische Umsetzung geglückt. Das Gleichgewicht zwischen großer Detailfülle und hohem Kontrast wird gekonnt gehalten. Der musikalische Hintergrund wurde leider 1:1 übernommen. Schade um die Soundeffekte, die zahlreicher als in der Game Gear-Version erklingen. Das Spielprinzip ist einfach, aber genial. Wer glaubt, es wäre bedenklich, Comic-Ratten um die Ecke zu bringen, müßte eigentlich die gesamte Spielezunft verdammen. Natürlich ist das Spielprinzip mal wieder ein Abklatsch des Herdentreiber-Hits *Lemmings*, bietet jedoch nette Unterhaltung... *fh*

Spieletyp:

Hersteller: Acclaim
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Geeignet für: Anfänger und Fortgeschrittene
Ca.-Preis: 70 Mark

65% Grafik
49% Musik
58% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **65%**

NEU IN DÜSSELDORF
Anschrift bitte in Essen erfragen

VIDEOSPIELE ..... UND MEHR !

MEGA DRIVE
SUPER NES
GAMEBOY

GAMESTORE

NEU IN ESSEN

Rüttenscheider Straße 181 (nähe Messe/Gruga)
4300 Essen 1 · Telefon 0201/777225
Laden & Versand
Öffnungszeiten:
Montag bis Freitag 10.00–18.30 Uhr, Donnerstag 10.00–20.30 Uhr, Samstag 9.00–14.00 (16.00) Uhr
Gesamtpreisliste gegen 1,70 DM in Briefmarken

SOLAR GAMES
BEI UNS geht die POST ab
DAS Fachgeschäft mit DER Fachberatung
SEGA ★ Nintendo
Mega Drive • Game Gear • Neo Geo • Super NES • Game Boy
Viele Gebrauchtmodule vorrätig! *Der weiteste Weg lohnt sich!*
Laden: Virchowstraße 11 • 4200 Oberhausen 1 • Tel.: 0208/889409
Geöffnet: Mo-Fr 10.00-13.00, 15.00-18.30, Sa 10.00-14.00, la. Sa 10.00-16.00
Versand: Höhenweg 178 • 4200 Oberhausen 11 • Tel. 0208/670762

ZAPP
G•A•M•E•S
ROCHUSSTRASSE 11
6500 MAINZ
Tel. 06131/230492
Fax 06131/230493

WIR FÜHREN DIE NEUESTEN HITS FÜR GAMEBOY UND GAMEGEAR
Laden und Versand

DIE MEISTEN IMPORTSPIELE MIT DEUTSCHER ANLEITUNG
PREISE FÜR NEUERSCHEINUNGEN BITTE ERFRAGEN!

SUPER NINTENDO

Starfox	149,-
Sim Earth	149,-
Tiny Toons	139,-
Military Conflict	149,-
Mech Warrior	179,-
Addams Family 2	139,-
Star Wars Dt.	139,-
Final Fight 2	a.A.
Ultima 6	a.A.
Tecmo Basketball	149,-
Twin Bee	149,-
Desert Strike Dt.	129,-
Super Turrican	a.A.

TURBO DUO/GRAFX/EXPRESS

Duo inkl. 7 Spiele	
Turbo Express	339,-
Crest of Wolf	129,-
Buster Bros.	119,-
Cotton	a.A.
Bonk/Pc Kid 3	a.A.
Long Raiser 2	a.A.
Castlevania	a.A.
Prince of Persia	129,-
Battle Lode Runner	129,-
Lorda of Thunder	129,-
PC Kid 3	129,-
Streetfighter II	a.A.
Champion Edition (20 M)	a.A.

MEGA DRIVE

Tiny Toons	119,-
Global Gladiators	119,-
PGA 2	119,-
Cool Spot (7up)	a.A.
Bubsy the Bobcat	a.A.
Battletoads	129,-
Fatal Fury	139,-
Humans	129,-
Shining Force VS ab Mai (bitte vorbestellen!!)	a.A.

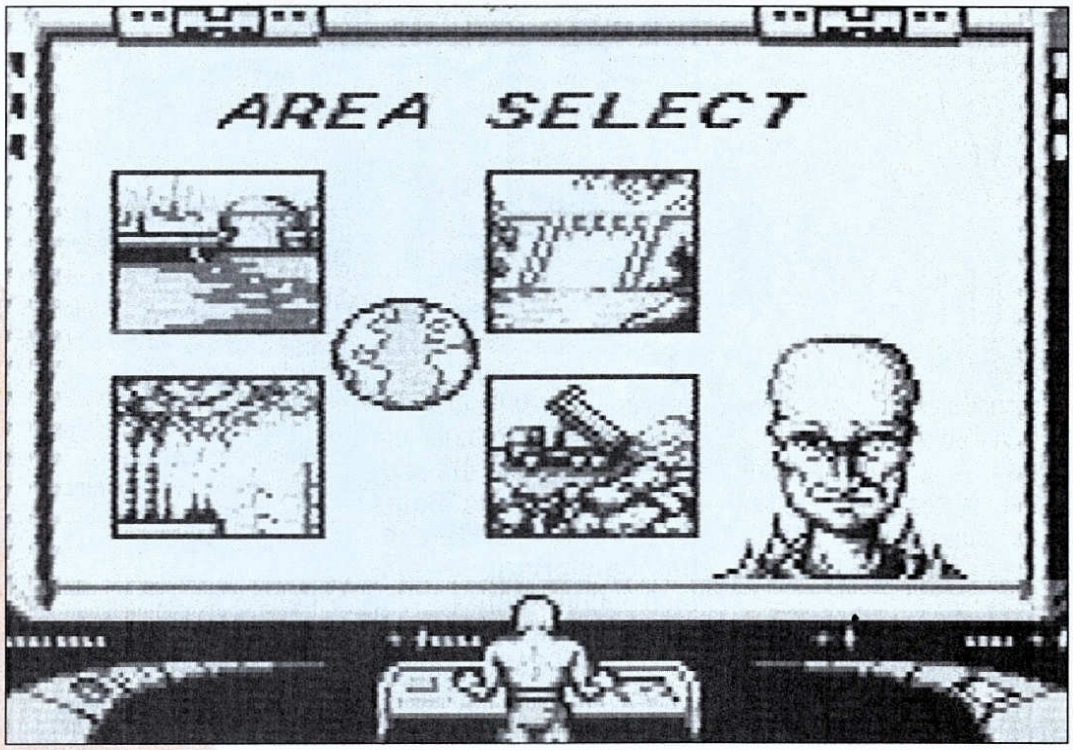
Megadrive-Umbau 50/80 Hz

US/Jap Chip	**60,-**
Sega CD US inkl. Umbau	**779,-**
Cobra Command	**119,-**
Night Trap	**129,-**
Heimdall	**a.A.**
Monkey Island	**a.A.**
Final Fight	**a.A.**

NEO GEO

Fatal Fury 2	399,-
Sidekicks	399,-
Sengoku 2	429,-
View Point	599,-

Die neuesten Hits für Gameboy & Gamegear & Neo Geo!

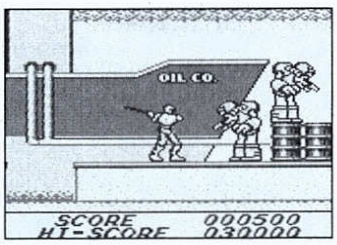


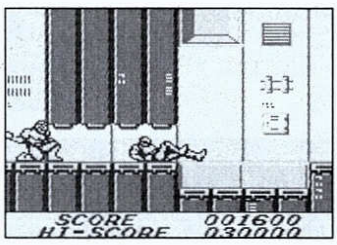
Anfangs dürft Ihr wählen, in welche der vier Areas Ihr Euch stürzt

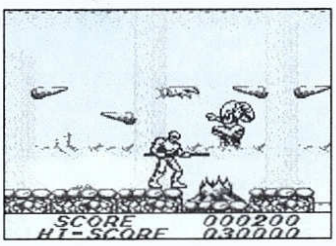
Metzgerei ohne Meditation

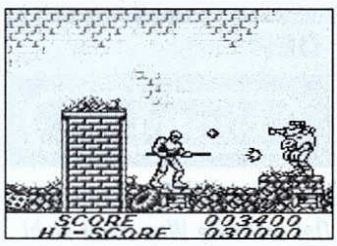
Zen - Intergalactic Ninja

Im alten Japan reichte allein das Wort Ninja, um Schrecken zu hinterlassen - wer heute dagegen nicht gerade Schildkröte ist, sollte wenigstens intergalaktisch sein. Bisher hatte Comic-Held Zen lediglich papierne Übeltäter zurechtgewiesen. Bei seinem Debutgegen digitale Bösewichte kann er sich über mangelnde Arbeit nicht beklagen: In vier Abschnitten haben sich Umweltsünder verschanzt. Um überhaupt bis zu ihnen vorzudringen, müssen erst ihre Untergebenen ausgeschaltet werden. Wertvolle Unterstützung findet Ihr in Eurem mannshohen, technisch etwas aufgepeppten Schlagstock. Haltet Ihr den Schlagknopf länger gedrückt, lädt sich Euer Dreschwerkzeug auf und verschießt nach Loslassen des Knopfes eine Energiekugel. Auf demKampfplatz ist genug Raum, um alle Ninjatugenden auszuleben. Wollt Ihr im Sprung um Euch schlagen, führt Ihr einen Fußtritt nach vorne aus. Um den harten Kämpferalltag aufzulockern, finden sich unterwegs Symbole, die Euch unverwundbar machen. Natürlich gibt´s auch frische Lebensenergie. Da sogar Helden den ein oder anderen Kratzer abbekommen, wenn sie andauernd mit Handgranaten beworfen werden, sind an einigen Stellen Energieauffrischer plaziert. Für jedes Level gibt es ein neues Paßwort.









Gleichgültig, welcher Bösewicht sich Euch in den Weg stellt, zuerst gibt es Dresche mit dem langen Knüppel.

geht so

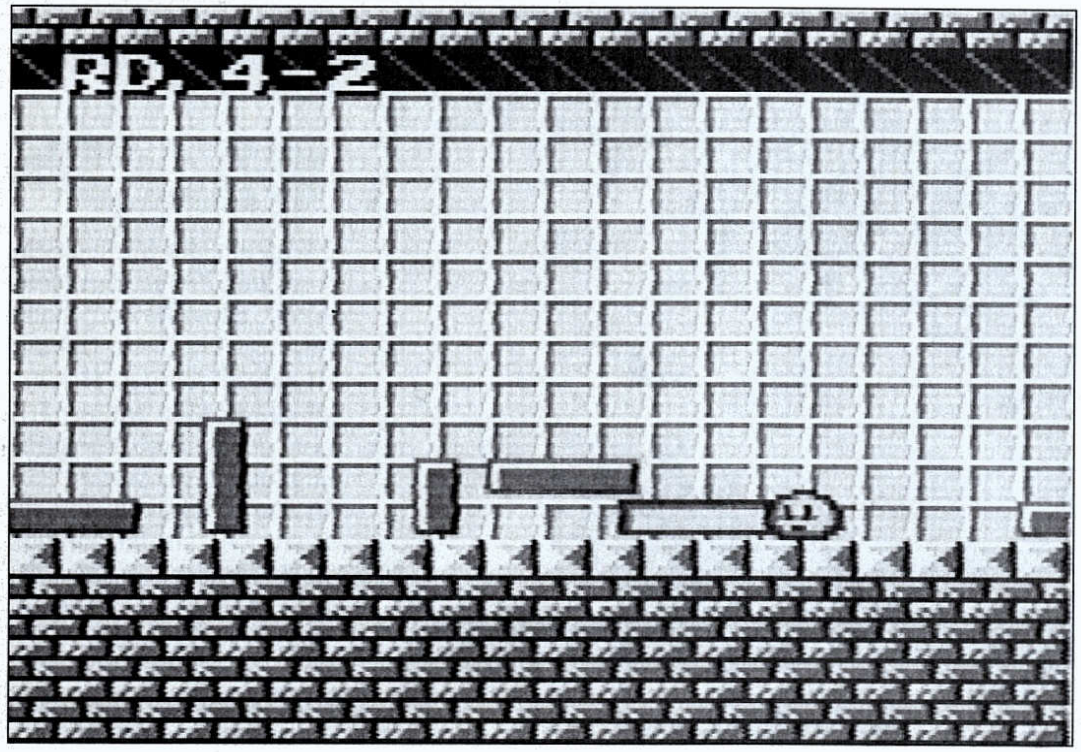
Sieht man einmal von der technisch soliden Ausführung ab, bietet Zen wenig wenig Bemerkenswertes. Die Levelarchitektur ist einfallslose Dutzendware. Altbewährte Elemente, wie sich bewegende oder beim Betreten wegsackende Plattformen, machen ohne Zusatzfeatures kein Spiel mehr zum Renner. Die wenigen Angriffstechniken sind eines Ninjas völlig unwürdig. Wenn unser sehniger Held wenigstens eine neue Waffe finden würde! Einen Street-Fighter-verwöhnten Gourmet packt nach kurzer Zeit das große Gähnen. Da spenden auch die schmucke Grafik und der knackige Sound nur noch wenig Trost. Einen kleinen Motivationsschub bringt das Paßwort und die variable Levelanwahl. Trotzdem hat unser humanoider Ninja gegen seine rückengepanzerten pizzaverschlingenden Gewerbekollegen keine Chance. Joypadakrobaten erreichen auf Anhieb die Schlußgegner, Anfänger riskieren schnellen Frust... ***se***

Spieletyp:
Hersteller: Konami
Testversion von: Konami
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort, Levelanwahl
Geeignet für: Fortgeschrittene

Ca.-Preis: 70 Mark

57% Grafik
66% Musik
69% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 45%



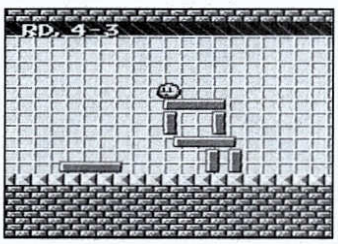
Ihr müßt alle Balken auf den Boden verfrachten, ohne sie zu zerbrechen

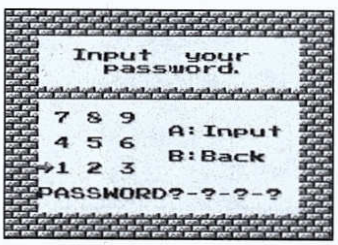
GAME BOY

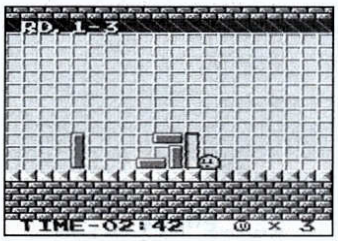
Steinhart

Megalit

Eure grauen Zellen werden im neusten Tüftelspiel von Takara gefordert. Um das Spielprinzip zu beschreiben, bietet es sich an, einen Vergleich mit *Tetris* an den Haaren herbeizuziehen: Die Steine sind schon wirr gefallen und gammeln ziemlich chaotisch am Boden der Spielfläche herum. Eure Aufgabe ist's, die gestapelten Balken endgültig auf den Boden zu befördern, also sauber zu ordnen. Dazu steuert Ihr ein kugelförmiges Männlein, das die vorhandenen Balken ziehen und schieben kann. Um die Sache noch halbwegs lösbar zu halten, bestehen die Spielsteine lediglich aus vertikal bzw. horizonal gelagerten Balken. Um Hindernisse zu überwinden, könnt Ihr auch springen. Natürlich gibt's einige Spielregeln, die die Aufgabe des kugeligen Lagerarbeiters erschweren: Ein Balken, der tiefer als eine Einheit auf dem rasterförmigen Koordinatensystem fällt, zerschellt am Boden und ist unwiederbringlich verloren – der Level ist nicht geschafft. Wird der kleine Balkenschieber von einem fallenden Spielstein getroffen, ist´s aus mit der Arbeit und Ihr müßt den Level ebenfalls von vorne beginnen. Viermal dürft Ihr Euer Glück an einem Level probieren, dann schockt das "Game Over". Diese Regeln und die Tatsache, daß Ihr nur drei Einheiten hoch hopsen könnt, reichte den Programmierern aus, um hirnverknotende Puzzles zu erfinden. Um's noch spannender zu machen, existiert im "Quest"-Modus ein Zeitlimit. Bevor Ihr Euch jedoch in den Quest-Modus stürzt, solltet Ihr Euch in den "Easy"-Levels mit der Denkweise vertraut machen. Zur Motivation und zur Auflockerung werden alle paar Level schmucke Zwischenbilder und kurze Paßwörter gereicht. Zwischen den Easy-Levels erhaltet Ihr viele nützliche Tips, wie Ihr die Aufgaben am besten meistert.







Auf dem grafisch bescheidenen Game Boy kommen meist dieSpiele am besten an, die den Grips strapazieren und nicht die Augen.

gut

Ja, so mag ich das: Ultrasimples Spielprinzip, aber anspruchsvolle Rätsel. Hätte *Megalit* Paßwörter nach jedem Level oder gar eine Batterie, wäre es nicht mehr weit zum Knobelfutter-Hit. Aber auch so eignet es sich vorzüglich für langweilige Busfahrten etc. Mit dem bestehenden Paßwortsystem müßt Ihr jedoch mindestens 20 Minuten investieren, bevor's den nächsten Code gibt. Die Zeitlimits sind oft zu großzügig ausgelegt: Wer sich durch den Easy-Level gekaut hat, schafft's auch in der halben Zeit. *Megalit* ist zwar nicht so anspruchvoll wie *Kwirk* oder *Puzznic*, Grübel-Fans können sich das Modul aber ohne weiteres gönnen. ***jb***

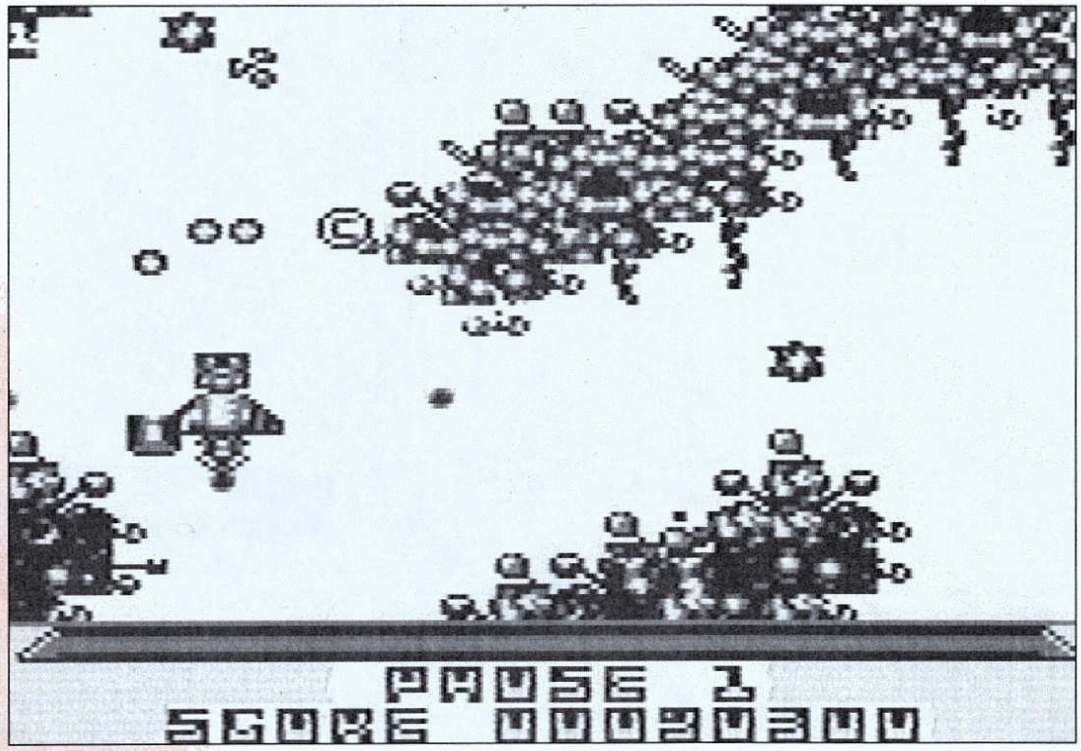
Spieletyp:

Hersteller: Takara
Testversion von: Flashpoint
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Ca.-Preis: 70 Mark

Grafik 24%
Musik 34%
Soundeffekte 6%

SPIEL-SPASS: **72%**

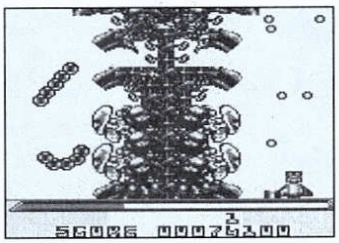


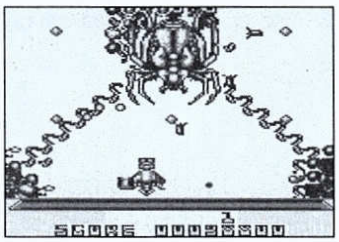
Die Durchschnittsgegner sind meist fuzzelig klein und kaum auf Anhieb zu treffen.

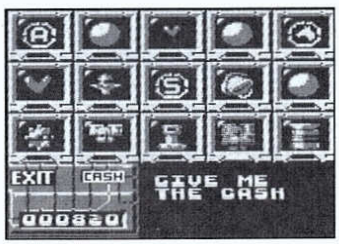
Dann leg´ mal los!

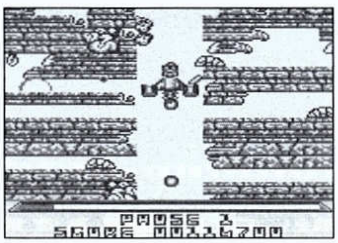
Xenon 2

Seit der ersten Vidoespielversion von *Xenon 2* (Master System 1991) hat sich am Spiel nichts geändert. *Xenon 2* bleibt eine schnörkellose Vertikalballerei mit Extrawaffenhandel. Die schönen Metall-Effekte, die das Modul grafisch aufwerteten sind auf dem Game Boy leider nicht machbar. Wie bei *Zalor Meacenary* auf dem Lynx hinterlassen Feinde nach ihrem Abschuß "Coin"-Symbole, die Ihr nach jeder Level-Hälfte in Extrashops verpraßt. Vom simplen Tip bis zum lenkbaren Power-Ball reicht das Angebot. Eure Ausrüstung sollte immer auf die Zwischen- und Endgegner abgestimmt sein – jedes Monster verlangt nach einer eigenen Taktik. Waffen aus Eurem Besitz dürfen auch verscherbelt werden. Der Händler ist allerdings recht knauserig – er zahlt oft nur den halben Preis oder weniger. Grafisch ist das Ballerspektakel überwiegend in der Organo-Ecke angesiedelt. Spuckende Pflanzen, Urzeitvieher und Fabelwesen wollen Euch an die Düsen. Je größer und gefährlicher ein Gegner daherkommt, desto mehr Geld bleibt meist nach seinem Ableben zum Aufsammeln. Einer Kollosion mit einem Feind oder einem Schuß kostet Euch nicht gleich das Leben, sondern reduziert erst Eure Lebenenergie. Obwohl *Xenon 2* mit Auto-Scrolling ausgestattet ist, könnt Ihr den Bildausschnitt durch Rückwärtslenken anhalten und sogar ein Stück zurückfliegen. Dies ist auch dringend nötig, denn der Flugweg teilt sich oft und führt mehrfach in Sackgassen. Die drei Schwierigkeitsgrade unterschieden sich weniger in den Gegnern, als eher in der Zahl der verbleibenden Leben. Fairerweise startet Ihr nach einem abgegebenen Löffel mit den Extrawaffen, die Ihr am letzten Rücksetztpunkt hattet. Musikalisch werdet Ihr mit simplen Synthy-Pop-Tracks versorgt (z.B. "Das Ende" aus dem gleichnamigen Carpenter-Film).









Die bescheidenen grafischen Möglichkeiten des Game Boy reduzieren das Kultspiel auf eine bescheidene Ballerei von der Stange.

geht so

Was uns die Bitmap Brothers mit *Xenon 2* präsentieren, ist heute fast schon veraltet. Die dritte Dimension fehlt völlig, Hintergründe wurden eingespart. Viel Abwechslung oder Gags sucht Ihr vergeblich. Ab und zu wird's auch echt frustig — seid Ihr anfangs nicht vorbereitet und verpaßt eines der beiden Speed-Ups, könnt Ihr Euch schon einsargen lassen. Erst nach dem dritten Speed Up erreicht Ihr die Geschwindigkeit eines 08/15-Gegners. Wo Ihr die riesigen Endgegner zu treffen habt und welche Extrawaffe nötig ist, müßt Ihr erst mühsam rauskriegen. Einige der feindlichen Objekte sind unverwundbar, doch darauf kommt Ihr erst durch schmerzliche Erfahrung. Ein Paßwortsystem hätte dem Modul ebenfalls nicht geschadet, die langen Levels kosten ganz schön Zeit. Alles in Allem ist *Xenon 2* gerade noch Mittelmaß. Anspruchsvolle Freaks sind mit dem Horizontal-Scroller *Star Hawk* weit besser bedient... *jb*

Spieletyp:
Hersteller: Mindscape
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1
Features: Highscore-Liste, 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 70 Mark

62% Grafik
58% Musik
40% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 62%

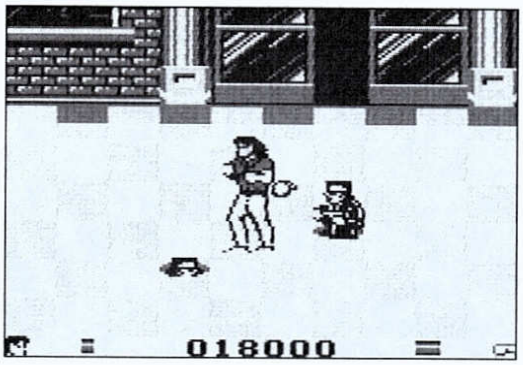
Hups!

Lethal Weapon

Wie schon in den Umsetzungen für andere Systeme steuert Ihr abwechselnd Murtaugh oder Riggs durch Szenen, die in isometrischer 3D-Darstellung aus einer leicht erhöhten Seitenperspektive gezeigt werden. Beide Charaktere haben unterschiedliche Fähigkeiten. Durch verlassen des Bildausschnitts wechselt Ihr zwischen den Charaktären. Während die Gegner unbegrenzte Munition haben und und stets besser bewaffnet sind als Ihr, beschränken sich Eure Handlungen je nach Charakter auf Boxen, Treten oder Schießen. Waffen und Munition müßt Ihr jedoch erst finden. Die Level sind recht ausgedehnt und der Spielverlauf erfordern schnelle Reaktion, da an allen Ecken und Enden bewaffnete Gegner auftauchen, deren nervöses Herumtänzeln stark an Double Dragon erinnert. Habt Ihr das Spielende erreicht, steht Ihr dem finalen Endegener, einem abtrünningen Polizisten gegenüber. Habt Ihr Eure Lebensenergie verwirkt, dürft Ihr per Continue eine einzige Wiederholung des letzten Levels spielen.

hilfe

Filmumsetzungen sind naturgemäß um Klassen schlechter, als ihre Vorlagen. Wird dazu noch ein schlechter Film umgesetzt, gerät das Ergebnis schnell zur Farce. *Lethal Weapon* ist kurz gesagt eine Frechheit. Simpelgrafik, nerviger Sound, miserable Steuerung und nicht zuletzt die spielfremde Handlung drücken das Niveau aufs Minimum. Wann Ihr die richtige Position habt, um den Gegner zu treffen, merkt Ihr erst, wenn der schon zuschlägt. Bei so viel Unfairneß ist ein lausiges Continue schlicht unverschämt. Wenn unbedingt *Lethal Weapon*, dann höchstens das Video! *5-Star/jb*



Primitiv: Die Unterwelt drängelt aus den Gullies, Ihr tretet nach den bösen Buben

Spieletyp:
Hersteller: Ocean
Testversion von: ZAPP Games
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 70 Mark

Grafik 41%
Musik 32%
Soundeffekte 24%

SPIEL-SPASS: 16%

Tel.: (0 26 22) 8 35 17

WOLF SOFT

Neo Geo

Kombigerät inc. Schalter 50/60Hz	788,99 DM
Gold Set (Grundgerät,Spiel & 2.Stick)	1099,99 DM
Neo Geo RGB Kabel a. Scart	39,99 DM
andere Monitore auf Anfrage	a.A.
Art of Fighting	399,99 DM
Sengoku 2	429,99 DM
Three Count Bout (Wrestling)	419,99 DM
View Point	599,99 DM

MAK The Original

MAK die Automatenkonsole	549,99 DM
Spar Set (+ Stick & Spiel)	799,99 DM

Top Games Lieferbar wie z.B.:
Aero Fighter, Bells & Whistles, Golden Axe, Knights of the Round, Legend of Hero Tomna, Rampart, Street Fighter 2, Thunder Cross, Truxton 1, Twin Cobra, Vulcan Venture, Wrestle Fest, Xexex, usw...

Super NES

SNES Kombigerät us: lauffähig mit allen Spielen (dt,us,jp.) und Street Fighter 2 für nur 399,99 DM

RGB Kabel dt.+ Hifianschluß	79,99 DM
RGB Kabel us. geboostet&Hifi.	89,99 DM
Bubsy	139,99 DM
Final Fight 2	149,99DM
Harley's Adventure	109,99 DM
Star Fox	a.A.
Super Bomberman	139,99 DM

Scart – Umschalter

Seid Ihr das lästige umstöpseln satt ?? Dann haben wir die Lösung für Euch !! Der RGB Umschalter für Videospiele mit Anschluß für die Stereoanlage.

3-fach Umschalter	159,99 DM
4-fach Umschalter	189,99 DM
7-fach Umschalter	269,99 DM
Neu: Jetzt auch mit Überspielfunktion für Videorecorder	a.A.

PC Engine

Turbo Duo inc. **Japan Umbau 15 Spielen** und RGB Kabel mit Hifianschluß für nur 999,99 DM

Japan Umbau für us Geräte	99,99 DM
Joy Pad Verlängerung 2m	29,99 DM
PC Kid 3 (Bonk 3)	129,99 DM
Japan Cards für	29,99 DM

z.B.:Adventure Island, Dragon Spirit Final Soldier, Gomola Speed, Space Harrier, Tiger Heli, usw...

Anschlußkabel

Adapterkabel für Philips Commodore Monitore	45,99DM
Spezialanfertigungen a. A.	

Sega Mega Drive

Mega Drive Umbau 50<->60Hz und jp<->us	55,55 DM
CD Rom us. inc. 6 Spiele	799,99 DM
CD Spiele	a.A.
Splatterhouse 3	129,99 DM
Mega Drive 3er Set	99,99 DM

An- und Verkauf von Gebrauchtwaren

Druckfehler und Preisänderung vorbehalten

Wolf Soft, Hard & Software Versand, Schulstraße 3, 5450 Neuwied 22, Fax: 0 26 22 / 8 35 83

GAME STATION

Pichelsdorfer Str. 41 - 1000 Berlin 20
Versand und Laden - Tel. 030 / 361 45 16

Versandpreise ! Ladenpreise variiren !

Super Nintendo

Roadrunner	dt. 129,90
Fatal Fury	dt. 124,90
Star Wars	dt. 134,90
Harley Humong.	dt. 109,90
PGA-Tour Golf	dt. 124,90
Jimmy Connors	dt. 124,90
John Madden	dt. 117,90
Tiny Toons	dt. 127,90

800 Spiele am Lager

Versandpreise ! Ladenpreise variiren !

SEGA Mega Drive

Tiny Toons	dt. 98,90
G - Loc	dt. 107,90
Rolo	dt. 107;90
James Bond007	dt. 104,90
Global Gladiat.	dt. 107,90
PGA Golf 2	dt. 115,90
Sidepocket	dt. 91,90
Turtles	dt. 107,90

Lieferung per UPS zuzüglich 9,90 DM Versandkosten bei Nachnahme
ab 400.- DM Bestellwert Versandkostenfrei

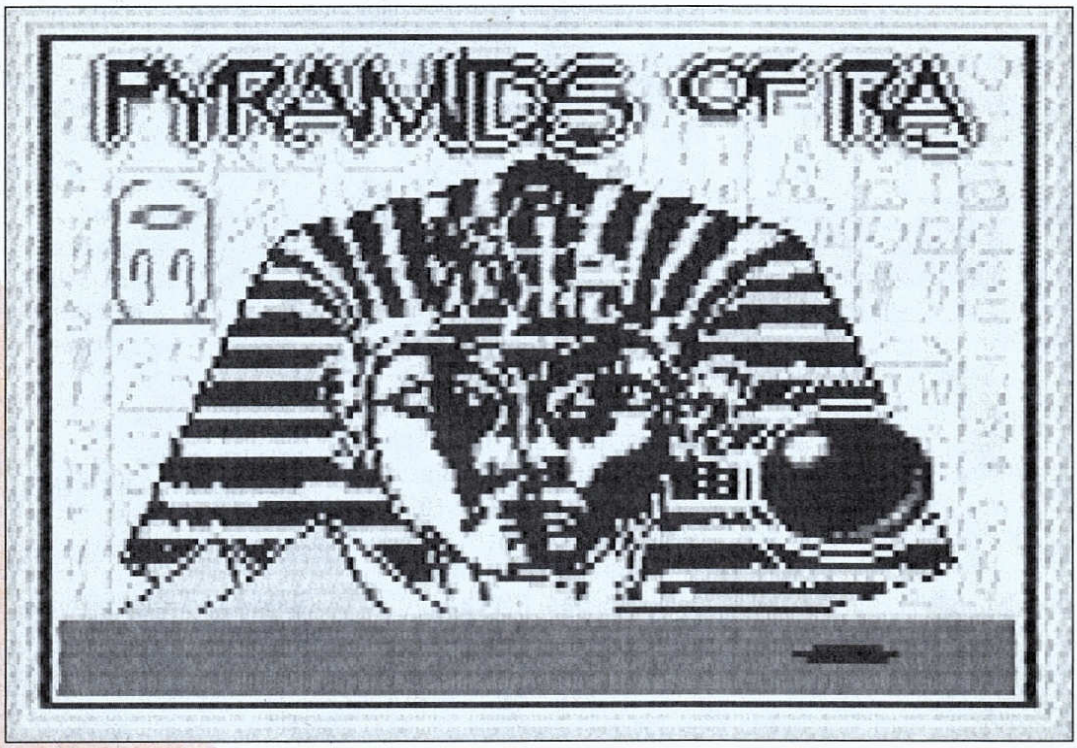
VIDEOGAME CENTER

ANKAUF – VERKAUF – VERLEIH

★ Mega Drive
★ Master II
★ Game Gear
★ Amiga
★ SNES
★ NEO GEO
★ MEGA CD-ROM
★ PC

Öffnungszeiten:
Montag-Freitag: 11.00-13.00 Uhr • 15.00-20.00 Uhr
Samstag: 10.00-20.00 Uhr

Videogame Center
Harsdörffer Platz 17 • 8500 Nürnberg 30
Telefon 0911/466930 • Fax: 0911/473075

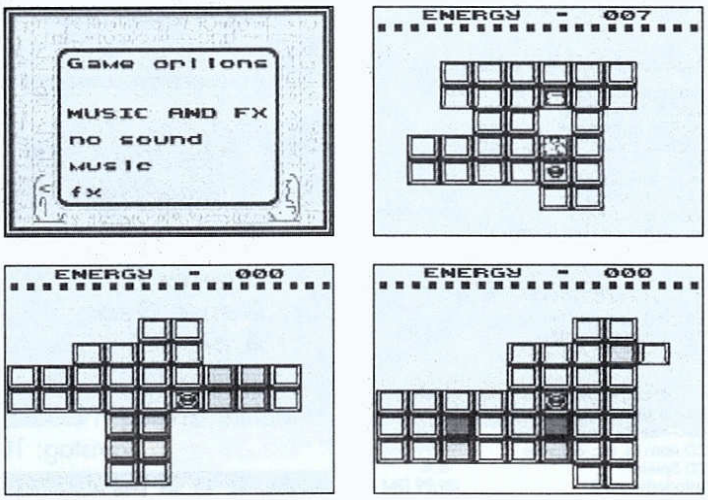


Mit der Kugel durch die Pyramide: Nicht nur für Geometrie-Freaks interessant...

Fluch des Pharao

Pyramids of Ra

Denkspiele waren schon immer am besten für den Game Boy geeignet, denn die Anforderungen an die Grafik sind bei diesem Genre nicht sehr hoch. *Tetris* ist das beste Beispiel für ein schwer suchtgefährdendes Einfachgame auf Nintendos Mini. Damit kann sich *Pyramids of Ra* uneingeschränkt messen. Es baut auf einem ähnlich einfachen und ebenso fesselnden wie genialen Spielprinzip auf: Man sieht von oben auf einen Raum, dessen Boden aus lauter kleinen quadratischen Platten besteht. Eure Aufgabe ist es, von einem Startpunkt aus über alle Platten zu springen und dann wieder zum Ausgangspunkt zurückzukehren. Der Haken an der Sache ist, daß die Platten sich auflösen, sobald man wieder von ihnen wegspringt. Solange Ihr Euch auf dem Startfeld befindet, habt Ihr beliebig viel Zeit, Euch das Spielfeld genau anzusehen. Sobald Ihr jedoch das Startfeld verlassen habt, läuft ein gering bemessenes Zeitlimit, innerhalb dessen Ihr Euren nächsten Zug tätigen müßt. Schafft Ihr es nicht, den Level in einem Aufwasch zu erledigen, so dürft Ihr den Versuch wiederholen. Der echte Hammer an diesem Spiel ist die Anzahl der Level: über 24.000! Natürlich spielt Ihr die Level nicht alle durch, denn je nachdem, wie schnell Ihr beim Knobeln seid, könnt Ihr maximal 100 auf einen Schlag überspringen. So beschleunigt Ihr Euren Weg durch die Labyrinthe. Schwierigkeitsfaktor und Umfang der zu bewältigenden Räume steigen mit wachsender Levelanzahl.



Aus der Vogelperspektive überblickt Ihr das Spielfeld. Nur dunkle Steine dürfen mehrfach übersprungen werden.

Gut

Grafisch stellt sich *Pyramids of Ra* äußerst zweckmäßig dar: Zugunsten des Spielprinzips abstrahierte Symbolsteine und eine einfache Kugel als Sprite beschränken das Erscheinungsbild aufs Allernötigste. Zur erhöhten Konzentration empfehle ich die Abschaltoption für die Musik wahrzunehmen, die Soundeffekte alleine beleben das Spiel genug. Gottseidank haben die Programmierer ein einfaches Passwortsystem eingebaut. Das schon auf Homecomputern und PC bewährte *Ra* bleibt somit auch in der Game Boy-Umsetzung ein Vergnügen.

Die einfachsten Spiele besitzen oft den größten Suchtfaktor. Durch den Verzicht auf aufwendige Grafik konzentriert sich die ganze Aufmerksamkeit auf die Gripsgymnastik - da zeigen sich schonungslos alle Schwächen im Spielprinzip. Wer einen Game Boy sein eigen nennt und an Knobeleien wie Tetris Gefallen findet, sollte ruhig zugreifen. *5-Star/fh*

Spieletyp:

Hersteller: Matchbox
Testversion von: ZAPP Games
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwortfunktion

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 69 Mark

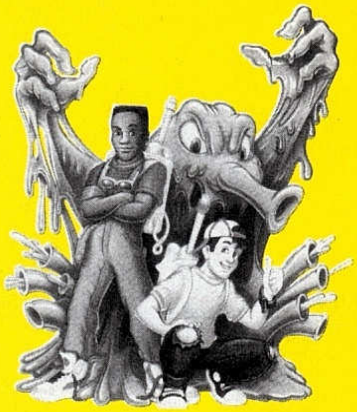
Grafik 56%
Musik 44%
Soundeffekte 52%

SPIEL-SPASS: 80%

Superstarker Spielespaß

us DM 129,

Mega CD us incl. 5 Spiele
sofort lieferbar
DM 699,-



Mick & Mack dt DM 109,

Super NES

Super NES mit 2 Joypads	us	249,-
Super NES ohne Spiel	dt	199,-
Action Replay Pro		129,-
Universal Adapter		49,-
Adams Family 2	us	129,-
Another World 2	us	129,-
Bazooka Blitzkrieg	us	99,-
Bio Metal	jp	129,-
Blues Brothers	jp	129,-
Bomberman	jp	a.A.
Brawl Brothers	us	129,-
Bubsy	us	a.A.
Cacoma Knight	jp	79,-
Combatribes	us	129,-
Congo Caper	jp	99,-
Cypernator	us	129,-
Dark Sword mit CD	jp	99,-
Desert Strike	dt	119,-
Doomsday Warriors	us	119,-
Edono	jp	129,-
Evo	us	a.A.
F1-Roc	us	99,-
Final Fight 2		a.A.
Final Fantasy 2	us	139,-
Final Fantasy Mystic Quest	us	99,-
Flying Hero	jp	59,-
Fatal Fury	us	139,-
Gods	us	99,-
Inindo	us	139,-
Jaki Crush	jp	129,-
Jimmy Connors	dt	129,-
John Madden 93	dt	129,-
Kikikaikai	jp	129,-
King Arthur's World	us	129,-
Lost Vikings	us	a.A.
Mario Kart	dt	99,-
Mechwarrior	us	a.A.
Mickey Mouse	dt	119,-
NHLPA Hockey 93	dt	129,-
Parodius	dt	119,-
Probotector	dt	119,-
Roger Clemens Baseball	us	119,-
Shadow Run	us	a.A.
Shanghai 2	us	109,-
Sim City	dt	89,-
Soul Blazer	jp	49,-
Star Fox	us	149,-
Star Wars	dt	129,-
Street Fighter 2	dt	99,-
Super Conflict	us	129,-
Super Double Dragon	us	129,-
Super Scope	us	149,-
Super Turrican	us	a.A.
Tiny Toons	dt	129,-
Tecmo NBA Basketball	us	129,-
Terminator 2	dt	a.A.
Tom & Jerry	us	119,-
Waynes World	us	119,-
Wing Commander	us	129,-
WWF Wrestling	dt	129,-
Zelda 3	dt	99,-

Video- und Computerspiele Herzogstraße 2, 8000 München 40
Telefon (089) 344 388 Fax (089) 344 377
Kurwickstr.2 2900 Oldenburg Fußgängerzone
Telefon (0441) 1 22 33 Fax (0441) 1 40 42
Versand und Ladengeschäft. Versand per Nachnahme + DM 7,-

EINER SPIELT IMMER

SEGA Game Gear

Game Gear 4-Fun		249,-
Alien 3	us	79,-
Arch Rivals	us	69,-
Ariel Little Mermaid	us	69,-
Batman Returns	us	79,-
Chuck Rock	us	69,-
Defender of Oasis	dt	89,-
Mickey Mouse 2		a.A.
Predator 2	us	79,-
Prince of Persia	us	69,-
Shinobi 2	us	79,-
Sonic 2	us	79,-
Streets of Rage	us	79,-
Tazmania	us	79,-
Terminator	us	79,-
Wimbledon Tennis	us	69,-

NEO GEO

Grundgerät RGB	699,-
3 Count Bout	399,-
Art of Fighting	399,-
Fatal Fury 2	399,-
Sengoku 2	399,-
Super Sidekicks	349,-
Viewpoint	499,-

Achtung, Achtung, Achtung
An- und Verkauf von gebrauchten NEO GEO Spielen.
Immer gebrauchte Titel auf Lager.

Game Boy

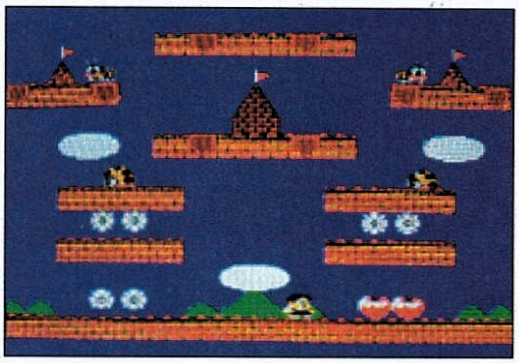
Adventure Island 2	us	69,-
Alien 3	us	59,-
Battletoads	us	59,-
Bonk's Adventure	us	69,-
Bomb Jack	us	59,-
Chessmaster	us	59,-
Empire Strikes Back	us	69,-
Jetsons	us	49,-
Joshi's Cookie	us	a.A.
Ghostsbusters 2	us	49,-
Humans	us	69,-
Lemmings	dt	69,-
Looney Tunes	dt	69,-
Mario Land 2	dt	69,-
Metroid 2	us	59,-
Mickey's Dang. Chase	us	69,-
Miner 2049	us	49,-
Mr.Do	us	49,-
Ninja Gaiden	us	59,-
Out of Gas	us	49,-
Qix	us	49,-
Parodius	dt	75,-
Prince of Persia	us	69,-
Shanghai	us	39,-
Star Trek	us	69,-
Star Wars	us	69,-
Tiny Toons	dt	69,-
Toxic Crusaders	us	59,-
Track and Field	dt	69,-
Turn and Burn	us	69,-
Ultima	us	69,-
WWF Stars 2	us	59,-

SEGA Mega Drive

Grundgerät	dt	199,-
Grundgerät mit Sonic		269,-
Sega CD	us	699,-
Cobra Command CD	us	119,-
Hook CD	us	119,-
Jaguar XJ 220 CD	us	119,-
Night Trap CD	us	129,-
Road Avenger CD	us	119,-
Sewer Shark CD	us	119,-
Willy Beamish CD	us	119,-
Wonderdog CD	us	119,-
Joypad		49,-
Japan Adapter		29,-
Alien 3	us	99,-
Aquatic Games	us	69,-
American Gladiators	us	109,-
Batman Returns	dt	99,-
Battletoads	us	109,-
Block Out	us	59,-
Bubsy	us	a.A.
Bulls vs. Blazers	us	119,-
Captain Amerika	us	109,-
Chiki Chiki Boys	us	99,-
Cyborg Justice	us	99,-
Deadly Moves	us	109,-
Desert Strike	us	109,-
Dragons Fury	us	99,-
Dungeon & Dragons	us	119,-
Ex-Mutants	dt	99,-
Flashback	us	119,-
Flintstones	us	109,-
Galahad	us	99,-
Global Gladiators	dt	109,-
Grand Slam Tennis	dt	99,-
Hardball 3	us	a.A.
Humans	us	109,-
King of Monsters	us	109,-
Lemmings	us	109,-
Mega lo Maniac	dt	119,-
Mickey & Donald	dt	99,-
Micro Machines	us	a.A.
Moonwalker	dt	59,-
NHLPA Hockey	us	109,-
Out of this World	us	a.A.
PGA Tour Golf 2	us	119,-
Phantasy Star 2	dt	79,-
Predator 2	us	99,-
Rolo to the Rescue	us	99,-
Shinobi	dt	59,-
Sonic 2	dt	99,-
Smash TV	us	49,-
Streets of Rage 2	dt	99,-
Sunset Riders	dt	99,-
Super WWF Wrestling	us	109,-
Tazmania	us	99,-
Team USA Basketball	dt	119,-
Terminator	us	79,-
Tiny Toons	dt	109,-
Thunderforce 4 (Pal Version)	dt	119,-
Turtles Heiperstone Heist	dt	119,-
Warsong	us	79,-

Regenbogen-Rabatz

Rainbow Islands



Trotz Regenbogeninvasion ist Rainbow Islands kein Greenpeace-Spiel

Die Fortsetzung des Putzig-Hits *Bubble Bobble* setzt auf Regenbogen: der Held muß sich in gut einem halben Dutzend Levels mit etlichen Feinden auseinandersetzen, die er nicht traditionell "weghüpfen" oder abschießen kann. Zur Verteidigung setzt er Regenbogen ein, die er auf Knopfdruck hervorzaubert. Treffen sie einen Gegner, verschwindet dieser. Leider halten sich die kunterbunten Halbbögen nicht ewig, und so fallen sie nach kurzer Zeit in sich zusammen. Wenn unser Held allerdings darauf hüpft, krachen die Bauten sofort ein. Alle Widersacher, die sich zu diesem Zeitpunkt darunter befinden, segnen ebenfalls das Zeitliche.

Die Spielstufen scrollen konsequent von oben nach unten. Ein Level ist jeweils in vier Abschnitte geteilt, an die sich ein Obermotz anschließt. Manche Feinde hinterlassen zum Glück Extras, mit denen sich die Anzahl der Regenbogen, die Laufgeschwindigkeit und andere Tugenden des Heldes aufbessern lassen. Meist erscheint jedoch lediglich Obst.

gut

Die Umsetzung ist trotz etwas träger Geschwindigkeit geglückt. So sind die ersten Levels sehr leicht zu bezwingen. Es finden sich annähernd alle guten Features des Originals. Dank niedlicher Musik und schmucker Grafik darf sich auch die Master-Version zu den Geschicklichkeits-Highlights zählen. Wer auf Farben und niedliche Schurken steht, darf zugreifen. *mg*

Spieletyp:

Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-Preis: 100 Mark

Grafik 71%
Musik 48%
Soundeffekte 33%

SPIEL-SPASS: 64%

RAGUZI Soft- und Hardwarevertrieb · Adenauerplatz 9 (Innenhof) · 5216 Niederkassel 5
Telefon 02 28/45 37 63 · Fax 02 28/45 40 19 · Btx *2 00 29 45 40 19#

Falls Sie immer noch nicht von unserer Leistung, unserem Service und unseren Preisen überzeugt sind, vernichten Sie diese Anzeige.
DENN AB SOFORT STECKEN WIR KEINEN PFENNIG MEHR IN DIE WERBUNG!
Lieber einen kleinen zufriedenen Kundenstamm, der durch die Kostensenkung im Bereich der Werbekosten günstiger bei uns einkauft, als viele Leser, die die VIDEO GAMES nur wegen unserer Anzeige kaufen und doch nichts bei uns bestellen.
Versand per Nachnahme. Ab 300,00 DM entfallen die Porto-/Verpackungs-/Versicherungskosten in Höhe von 10,00 DM.

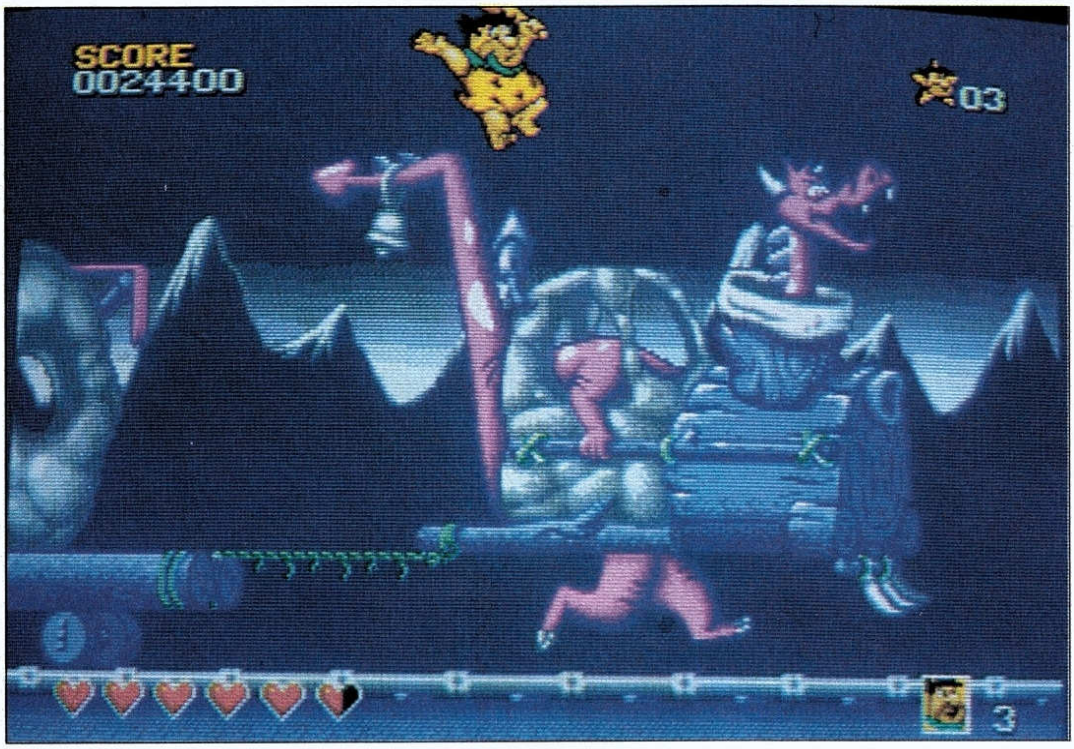
Öffnungszeiten:
Mo.-Fr. 10.00-13.00 / 15.00-18.30
Sa. 9.00-13.00

Wenn andere schon längst nicht mehr weiterwissen,
hat der Markt&Technik Buchverlag immer noch eine Lösung:

Das umfangreichste Computerbuch-Programm Deutschlands!

Jetzt im Buch- und PC-Handel oder in den Buchabteilungen der Warenhäuser!

Markt&Technik Bücher- das Erfolgsprogramm für Ihr Programm! Markt&Technik 5301



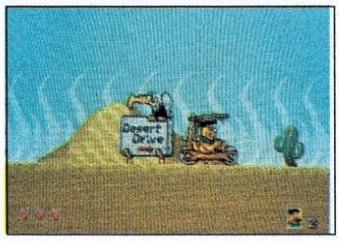
Nach der Unterwasser-Welt wartet der Drachenzug.

Steinzeit-Tolpatsch

The Flintstones

Eben noch auf dem Fernsehbildschirm, jetzt in Eurem Mega Drive! Auf Umwegen über Game Boy und NES macht sich Fred Feuerstein jetzt auch in 16-Bit-Modulschächten breit. Der arme Fred ist ein schwer gestreßter Hi-Tech-Höhlenmensch: Seine schrecklich nette Familie plagt ihn fortwährend mit den unmöglichsten Aufgaben. Ehefrau Wilma sucht Haarschleifchen und Halskette, Barney hat seinen Angelhaken verloren und zu allem Unglück wird der kleine Tunichtgut Pebbles vermißt. Auf der Suche nach den Kleinodien und der Tochter steuert Ihr Fred über Stock und Stein, benutzt Dodo-Vögel als Hubschrauber und reitet auf Haifischrücken über Wellen. Das Flintmobil wartet auf einen Höllentrip durch die sengende Wüste. Habt Ihr das überlebt, geht es kopfüber in eine tückische Unterwasserwelt. Taucht auf und Ihr findet Euch auf einem drachengetriebenen Zug wieder.

Zur Verteidigung dient Freds mächtige Keule, vor der selbst riesige Saurier und vorsintflutliche Nashörner kapitulieren. Außer Hüpfen, Laufen, Ducken und Schwimmen beherrscht Fred noch einen ausgesprochen eleganten Klimmzug, der allerdings etwas der Übung bedarf. Er ermöglicht es Fred, sich zu ansonsten unerreichbaren Höhen aufzuschwingen, beispielsweise, wenn er sich überherabstürzende Holzbalken einen Wasserfall hinaufarbeiten muß oder die Dächer von Steinzeitbehausungen erklimmt, um an Bonusgegenstände zu gelangen. Extras wie Herzen, Äpfel, Sterne, Power-Ups und Dodoeier erleichtern die Abenteuer des keulenschwingenden Helden. Zur Belohnung für erfüllte Aufträge gibt es einen dicken Kuß von Wilma oder einen kräftigen Handschlag vom dankbaren Barney.



Obwohl die Hintergrundgrafiken ziemlich bescheiden daherkommen, wird das Spiel dank gelungener Animationen nicht langweilig.

geht so

The Flintstones **ist ein Jump'n'Run mit lustigen Ideen und abgefahrenen Endgegnern. Die Hintergrund-Grafiken könnten mehr Details, Schattierungen und Abwechslung vertragen. Sprites hingegen (vor allem Fred selbst) wurden sehr ansprechend und mit vielen Phasen animiert. Freds Klimmzug dürfte NES-Besitzern bekannt vorkommen; auch Neuerungen im Spielverlauf gegenüber den 8-Bit-Flintstones gibt es kaum. Für Genre-Neulinge ist dieses Hüpf- und Geschicklichkeits-Spiel durch den variablen Schwierigkeitsgrad ein ideales Einsteiger-Modul. Selbst Fortgeschrittene haben im Hard-Modus durch zusätzliche Feindarten noch alle Hände voll zu tun. Leider ist die Anzahl und der Umfang der Levels zu gering ausgefallen, ein Profi sieht im Easy-Modus schon nach einer Stunde das Spielende, jedoch nicht die Spur eines belohnenden Abspanns.** ***fh***

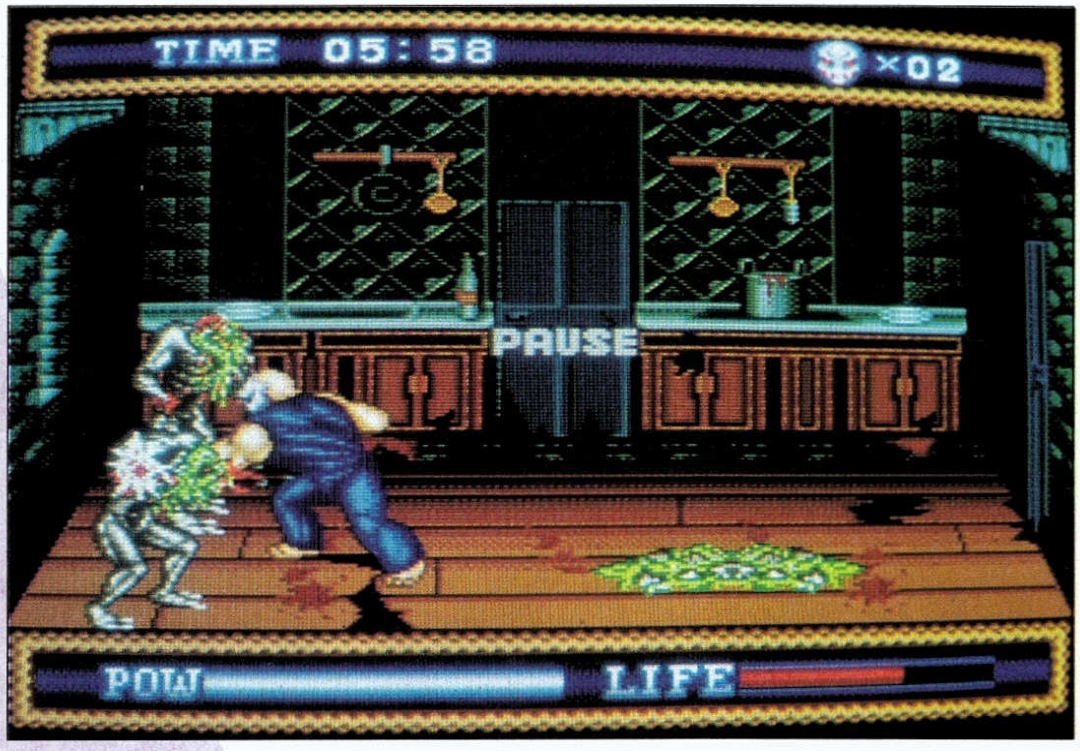
Spieletyp:

Hersteller: Taito
Testversion von: Taito
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continues, 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Ca.-Preis: 120 Mark

Grafik 65%
Musik 66%
Soundeffekte 43%

SPIEL-SPASS: **73%**

MEGA DRIVE

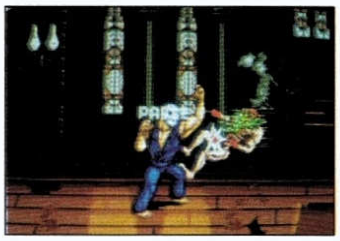


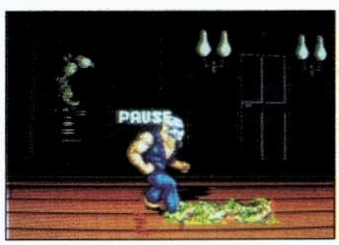
"Splatterhouse 3" spielt sich deutlich besser als der bescheuerte Vorgänger

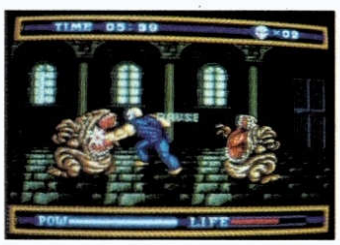
Rummel im Schlachthof

Splatterhouse 2

Rick gehört zu der Sorte Junggesellen, die gleich aus der Rolle fallen, wenn Ihre Freundin entführt wird. Diesmal hat's die hübsche Jennifer erwischt: ein ein paar Monster wollen Menschenopfer bringen, doch keiner ist freiwillig in ihrer düsteren Villa erschienen. So gehen die hungrigen Rabauken auf die Jagd nach einem jungen Mädchen – und dummerweise läuft ihnen Jennifer in die Arme. Dumm für Jennifer und dumm für die Monster, denn jetzt wird Rick sauer. Er kramt die Eishockeymaske und den zweiteiligen Blaumann aus der Mottenkiste und stürzt sich in sein drittes Splatter-Abenteuer. Natürlich im unverwechselbaren *Splatterhouse*-Stil: Schon Namcos Arcade-Original war ein Feuerwerk unappetitlicher Leichenexplosionen und Splatter-Effekte. Damit Rick die blutrünstigen Zombies schneller zu Brei schlagen kann, findet er Holzbretter, ein neckisches Hackebeil und schwere Eisenklötze. Zermatschte Bestien lassen Energiepillen und Nahrung liegen; die Mahlzeiten peppt Eure Lebensenergie auf, mit den Power-Symbolen verwandelt sich Rick selbst in ein bärenstarkes Monster. Jede Etage des Horrorhauses ist in mehrere Räume unterteilt, die durch Türen abgetrennt sind. Damit Ihr Euch nicht verirrt, erscheint auf Knopfdruck eine Übersichtskarte, auf der auch das Versteck des Endgegners verzeichnet ist. Im Kellergewölbe des ersten Levels trefft Ihr beispielsweise auf ein sympathisches Dickerchen, das gerade mit den zerfetzten Körpern seiner Opfer spielt.







Vor dem Abendessen ein Besuch in der Metzgerei: die Kreaturen platzen und besudeln sich mit grüner Flüssigkeit

geht so

Rot und grün – nach einer Stunde *Splatterhouse 3* erhalten diese Farben eine völlig neue Bedeutung: Ihr wißt in allen Einzelheiten, wie zerfleischte Monster aussehen. Das Spiel bietet Monstermatsch, Blutfontänen, Eingeweide und gespaltene Schädel in allen Variationen. Dabei macht es grafisch eine bessere Figur als Metzelei Nummer 2: Euer "liebevoll" gezeichnetes Sprite ruckelt nicht mehr hektisch herum, die blutüberströmten Horrorwesen sehen besser aus. Für mehr als vier Animationsphasen hat's aber auch diesmal nicht gereicht. Spielerisch wird auf Sparflamme gekocht, einen Fehler hätten die Designer dennoch vermeiden können: Die Verwandlungen in den starken Conan könnt Ihr nicht rückgängig machen. Entweder Ihr prügelt so lange, bis die Energie aufgebraucht ist, oder Ihr verzieht Euch in den nächsten Raum. Die logische Konsequenz: Ihr habt überhaupt keine Power-Energie mehr.

Leute mit robustem Magen müssen sich mit der Importversion begnügen. Die BPS wird wohl dafür sorgen, daß *Splatterhouse 3* nicht offiziell zu Amoklauf und Massenmord anstiftet. ***ak***

Spieletyp:
Hersteller: Namco
Testversion von: O.I.T.
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue, Paßwort
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 120 Mark

Grafik 58%
Musik 41%
Soundeffekte 50%

SPIEL-SPASS: **51%**

Mit Kugelblitzen gegen den steinernen Götzen.

MEGA DRIVE

Rabiater Flattermann

Batman Returns

Der mißgebildete Penguin, als Säugling von seinen entsetzten Eltern kurzerhand in den Fluß gekippt, sinnt auf Rache. Ganz Gotham City will er in seine Gewalt bekommen und wie könnte er das besser als in der Rolle des Bürgermeisters. Als er sich jedoch das Amt mit "unlauteren" Mitteln verschaffen will, tritt unsere geliebte Fledermaus auf den PLan. Doch ihre edle Mission wird durch einen weiteren geheimnisvollen Gegner erschwert: Catwoman. Hinter der pikanten Maskerade verbirgt sich die unscheinbare Selina Kyle, frustrierte Sekretärin eines korrupten Geschäftsmannes. Jahrelang unterdrückt, will sie nun mit dem fiesen Penguin gemeinsame Sache machen.

Klar, daß "Battie" für die Schlacht bestens gerüstet ist. Er schlägt, tritt und teilt Headknocks aus. Kommen ihm die Schergen des Penguin zu nahe, werden sie kurzerhand am Kragen gepackt und kopfüber auf den Asphalt verfrachtet. Für Spezialtaktiken wartet er mit dem Batarang, dem Batseil, einer Anzahl Test-Tube-Bomben und einem allesvernichtenden Rundumschlag auf, der ihn allerdings einen kräftigen Abzug auf dem Energiebalken kostet. Mit diesen Kampftechniken muß Euer Held sieben Level überstehen. Wacker prügelt Ihr Euch mit ihm durch die Straßen von Gotham City, ein brennendes Kaufhaus, über Aufzüge, Dächer und fahrende Züge hinweg bis in das düstere Hauptquartier des Penguin. Seltsame Gestalten stellen sich Euch in den Weg: Clowns aller Gewichtsklassen mit Bomben, Kegeln, Fackeln, Feuerblasrohren und Bazookas bewaffnet; messerwerfende Indianer, abgedrehte Biker und hinterhältige Schwertschlucker. Vor Levelende wartet jeweils ein Endgegner darauf, von Euch die Hucke vollzukriegen. Selbstredend, daß Euch Catwoman und der Penguin hierbei am vehementesten ans Leder wollen.

Über den Dächern der Stadt wollen Euch miese Schurken mit Feuer und Granaten aus der Zeppelinkanzel ans Trikot.

geht so

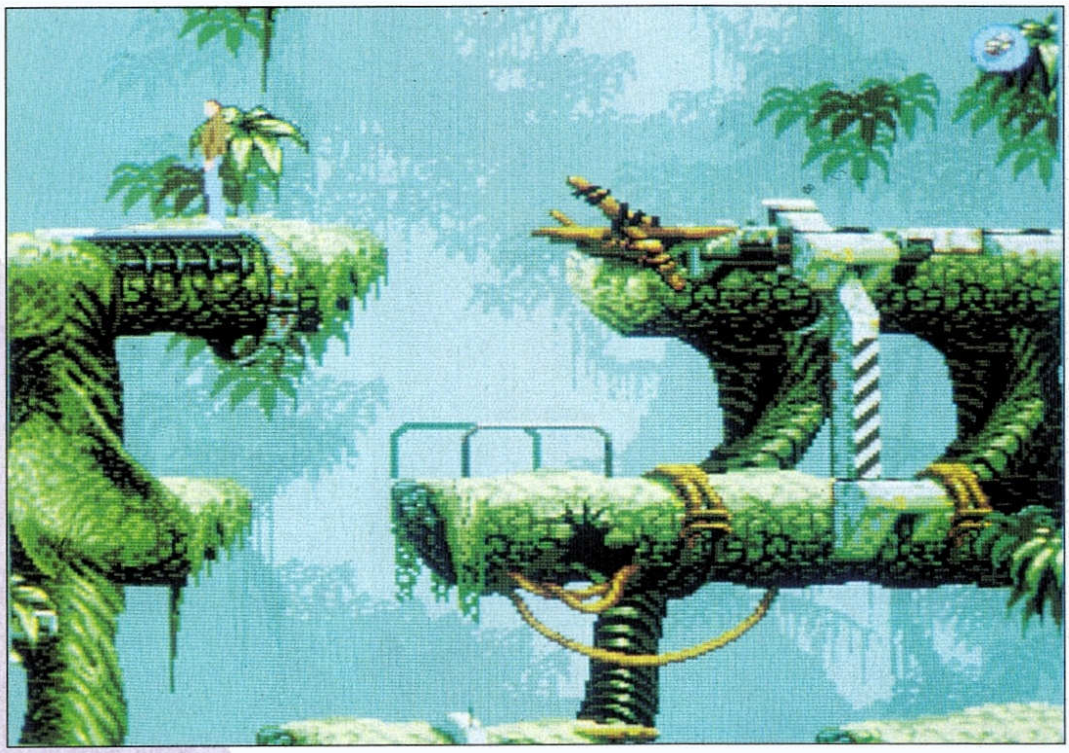
Batman Returns **präsentiert sich als solides Prügelspiel mit fließenden Animationen und detailreicher Hintergrundgrafik in einer ansprechenden Farbpalette. Die Kampfroutinen entsprechen denen von Konamis *Turtles* auf Super Nintendo und Mega Drive; d.h. Bewegungsabläufe und Schlagarten variieren "intelligent" je nach Spielsituation. Beeinträchtigt werden diese positiven Eindrücke durch die spielerisch extrem schwache Fahrt im Batmobil, den oft phantasielosen Levelaufbau und die sich zu oft wiederholenden Gegner, zumal die Hintergründe zunehmend schwächer werden. *Batman Returns* reicht nicht ganz an Konami-Standards heran, bleibt aber dennoch ein Muß für Fledermausfreunde.** ***fh***

Spieletyp:
Hersteller: Konami
Testversion von: Traumfabrik
Anzahl der Spieler: 1
Features: Schwierigkeitsgrade

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 130 Mark

Grafik 66%
Musik 70%
Soundeffekte 56%

SPIEL-SPASS: 73%



Der Dschungel: Mit einfachen Mitteln eine dichte Atmosphäre geschaffen.

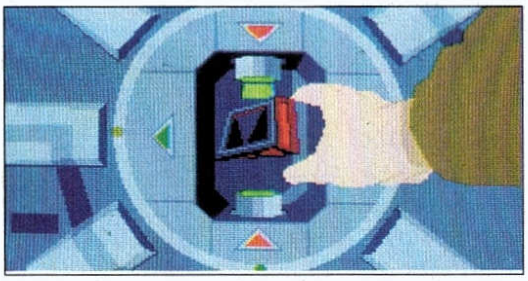
VIDEO GAMES CLASSIC

In ferner Zukunft

Flashback

Nach dem Erfolg von *Another World* startet Delphine in Zusammenarbeit mit U.S. Gold den zweiten Teil der Adventure-Reihe. Wieder seid Ihr gefordert, ein aufwendig animiertes Sprite durch alle Gefahren zu lenken. Nach Gefangennahme und der Verschleppung auf den Planeten Morphs kommt es dort zum entscheidenden Kampf gegen die Bedrohung aus dem All. Die Sprites (Held und Gegner) sind wie schon bei *Prince of Persia* in ihren Bewegungen von digitalisierten Filmvorlagen abgenommen.

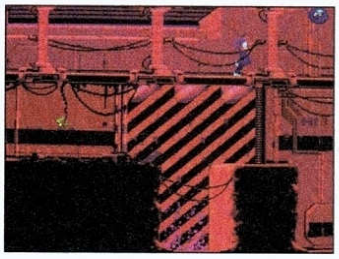
Die Vorgeschichte ist in einem beiliegenden Marvel-Comic zusammengefaßt. Titelfigur ist diesmal Conrad Hart, Student des Galaxial Bureau of Investigation und seines Zeichens Meister des Simulationstrainings für Agenten (Codename "Flash"). Bei einer Demo gegen den neuen Präsidentschaftsanwärter entdeckt er durch einen Zufall, daß der Kandidat ein Alien ist. Von da an wird er verfolgt und zwei Tage später gefaßt. Dem Bewußtlosen wird das Gedächtnis geraubt und er erwacht auf dem unfreundlichen Kolonialplaneten Titan inmitten eines verwilderten Urwaldes. Beim Aufstehen stößt er einen Holographie-Cubus von der Plattform, auf der er liegt. Diesen hat er kurz vor seiner Gefangennahme eingesteckt und im Augenblick stellt er die einzige Verbindung zu seiner wahren Identität dar. Mit der Suche nach dem Kubus, dessen Aufzeichnung uns zu einem ehemaligen Studienkollegen Conrads führt, beginnt ein turbulentes Abenteuer voller Rätsel, schneller Aktionen und dem permanenten Zwang zum Handeln. In New Washington müßt Ihr zu Geld kommen, um Conrad zu einer falschen Identität zu verhelfen. Mittlerweile ist sein Name auf den Fahndungslisten aufgetaucht. Da zum Kauf eines Raumtickets zur Erde eine horrende Summe nötig ist, hilft nur eins: beim Todesspiel als "Running Man" im Death Tower einen Frei-flug zu gewinnen - als Preis fürs Überleben. Auf der Erde wird die falsche Identität aufgedeckt und die Polizei hetzt Euch durch futuristische Straßen. Nach der Aufdeckung des Komplotts schnappen die Aliens Conrad erneut und entführen ihn zu ihrem Heimatplaneten Morphs. Um alle Abenteuer zu überstehen, muß Conrad eine ganze Reihe von Gegenständen (über 20!) finden. Einige sind hilfreiche Extras, andere Fundstücken müssen von A nach B transportiert werden. Gottseidank ist Conrad im Gegensatz zu seinem Vorgänger Lester ein ausgebildeter Profi-Schütze — hinter jeder Ecke lauern Gefahren, die Ihr großen Kaliber und schnellem Finger beseitigt. Neben Sammeln und Ballern redet Ihr mit Leuten, fahrt Taxi, oder erkundet die Stadt mit der S-Bahn. Etwa 15 unterschiedliche Bewegungen lassen Conrad atemberaubend menschlich aussehen. Die aufwendigen Grafiken decken den gesamten Bereich von Urwelt, Real- und SF-Szenario ab. Die drei Schwierigkeitsgrade unterscheiden sich in der Anzahl der Gegner. Stürzt Ihr ab oder werdet von mehr Kugel getroffen, als Euer Schutzschild verträgt, stehen Euch unbegrenzte Continues zu Verfügung. Die eingespielten Titel sind dem Tenor der Handlung gut angepaßt,



Trickfilmartige Zwischensequenzen stellen den roten Faden zwischen den Levels her.

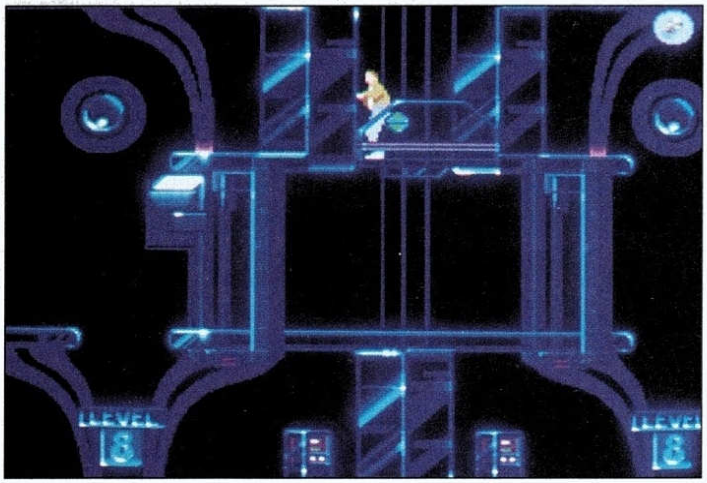
super

Kaum jemand hätte darauf gewettet, daß das CD-ROM Spiel *Flash Back-The Quest for Identity* derartig gelungen auf eine Konsole umzusetzen sei. Das vorliegende 12-MBit-Modul beweist, daß die Möglichkeiten einer 16-Bit Konsole immer noch unterschätzt werden und intelligente Programmierung durch nichts zu ersetzen ist. War bislang mein Adventure-Lieblingssprite der Prince of Persia (SNES), so ist es seit letzter Woche Conrad Hart. Noch nie habe ich ein Sprite so oft bewegt, nur um seine Animation genießen zu können. Der Schwierigkeitsgrad ist erfreulicherweise so abgestuft, daß auch Anfänger mit etwas Ausdauer durchs Spiel finden. Einige Stellen des Abenteuers sind zwar schwer zu meistern, unfair wird's jedoch nie. Zusammen mit der intelligenten Handlung wird Euch ein einmaliges Science-Fiction-Endzeit-Ambiente vermittelt. Einziger Minuspunkt: An einigen Stellen werdet Ihr allzu oft zwischen zwei Punkten hin- und hergejagt. Ansonsten rundum empfehlenswert! *5-Star*



Emergency State: Nur einein-halb Minuten für die Mission.

solltet Ihr immer mit gezückter Knarre das nächste Bild betreten). In jedem Fall ist Conrads Abenteuer um einiges besser gelungen, als das eh schon geniale *Another World*. *Flashback* ist hochmotivierend und sollte in keiner Mega-Drive-Sammlung fehlen. *jb*

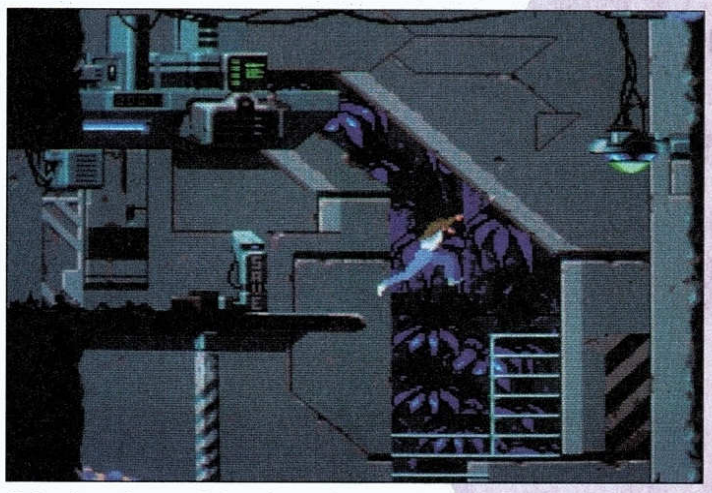


The Running Man Show: Auf der Jagd nach genügend Geld für eine falsche Identität kämpft sich Conrad durch die Fernseh-Arena.

Erst schießen, dann fragen: Viel Reaktionszeit bleibt nicht.

Was harmlos aussieht, entpuppt sich oft als tödliche Falle.

Nach der aufreibenden Tour durch die TV-Todesshow bleiben genügend gefährliche Jobs für Conrad auf der Erde...



Fein abgestimmte Animationen lassen das Sprite atemberaubend menschlich aussehen: Beim Springen, Klettern, Schießen, Laufen.

super

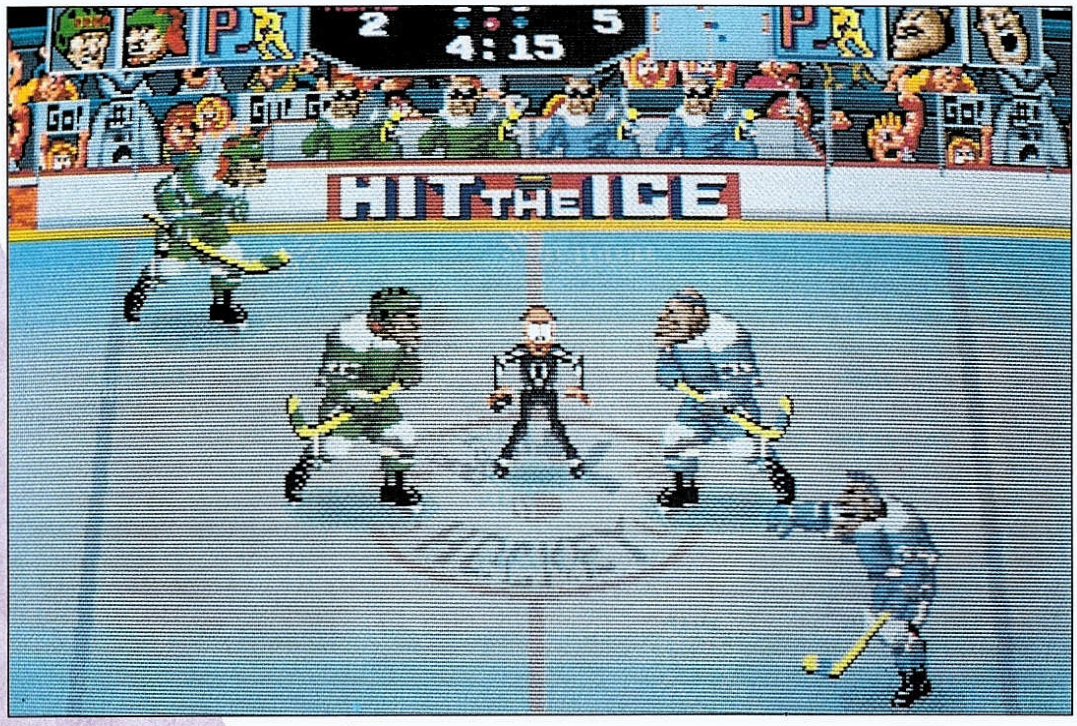
Schon seit meiner Kindheit habe ich Science-Fiction-Storys verschlungen, wie andere Kinder Mickey-Maus-Magazine. Daß dieses Genre nun auch seinen Weg auf die Konsolen findet, kann ich nur begrüßen. Die SF-Atmosphäre von *Flashback* ist einzigartig (nicht zuletzt durch die hyperreale Animation des Helden und die tolle Hintergrund-Story). Die spärlich gesäten Musikstücke erzeugen wie im Kino immer im richtigen Moment prickelnde Spannung. Bei einem anderen Spiel wäre mit so wenig Sound schnell Langeweile aufgekommen. Eine hervorragende Idee sind auch die Soundeffekte, die Ihr schon hört, wenn Ihr das verursachende Objekt noch gar nicht sehen könnt. Obwohl Conrad aufwendig animiert ist und eine riesige Palette von Bewegungsmöglichkeiten hat, ist die Steuerung schnell erlernbar und hinterläßt kaum den Eindruck der Trägheit. Optimal wäre permanentes Scrolling gewesen, wenn auch durch das Überraschungsmoment nach dem Umblättern des Bildausschnitts zusätzliche Spannung entsteht (wenn Ihr nicht gerade "Easy" spielt,

Spieletyp:

Hersteller: U.S.Gold/ Delphine Software
Testversion von: ZAPP Games
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue, Soundmenü, 3 Schwierigkeitsgrade
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 140 Mark

76% Grafik
65% Musik
62% Soundeffekte

SPIEL-SPASS: **82%**



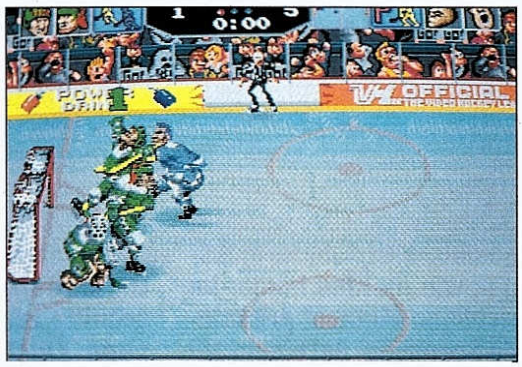
Ob der dürre Schiedsrichter wohl Herr der Lage ist?

Rauhbeiniges Eishockey

Hit The Ice

Nachdem die Eishockey-Prügelei bereits die Nerven der Game-Boy- und Super NES-Sportsfreunde strapazieren, bringt Flying Edge nun auch die Mega-Drive-Gemeinde ins Stolpern. An Stelle einer Eishockey-Simulation im gewohnten Stil liegt hier ein Modul vor, bei dem das Prügeln jeden spielerischen Ansatz im Keim erstickt. Kaum gelingt es einmal, mit seinem zwei Mann starken Sturm durch geschickte Spielzüge das drei Bildschirme breite Stadion zu überbrücken und zum Torschuß zu gelangen, bremsen unmotivierte Raufereien das Geschehen. Das grölende und johlende Endzeitpublikum ist mit dem Werfen von Flaschen und "Octopoden" (ja, richtig: Tintenfische) beschäftigt. Spielt man "Einzelspiel gegen den Computer" oder wagt man sich ganz verwegen an den Liga-Modus, ist die Wahrscheinlichkeit für einen Sieg gleich Null. Die einzige Chance hat man im Spiel gegen einen zweiten unerschrockenen Narren, der wie Ihr unentwegt auf der Suche nach dem (nicht vorhandenen) Spielwitz ist.

Auf den Rängen herrscht bombige Stimmung. Da fliegen Flaschen und mehr aufs Eis.



Viele Prügelszenen und unfaire Unterbrechungen halten den Spielfluß unnötig häufig auf.

hilfe

Doch halt, einen Witz konnten wir schon entdecken: nämlich die hier absolut überflüssige (weil nie benutzte) Paßworteingabe für den Turniermodus. Die Arbeit hätte man sich auch sparen können. Der quäkende Sound ist Müll, die Steuerung unter aller Kanone. Der Gesamteindruck ist vernichtend. Überhaupt: seit dem Erscheinen des Flying Edge-Labels bin ich stark am Überlegen, welches Konzept wohl hinter dieser Reihe von Veröffentlichungen steckt, von denen so gut wie keine annähernd das Geld wert ist, das Ihr dafür ausgeben sollt. Die in seinen Ansätzen witzig aufgemachte Automatenversion aus der Spielhalle wurde nur ungenügend umgesetzt und zudem lieblos hingeklatscht. Außer einem schlechten Nachgeschmack und einer ungewissen Furcht vor dem nächsten Erlebnis mit Produkten aus dem Hause Flying Edge bleibt lediglich Langeweile. mn/5-star

Spieletyp:

Hersteller: Flying Edge
Testversion von: ZAPP Games
Anzahl der Spieler: 2
Features: Passwortfunktion
Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-Preis: 109 Mark

48%
Grafik
31%
Musik
35%
Soundeffekte

SPIEL-SPASS: 34%

GAME EXPRESS

MEGA DRIVE

Streetfighter II	Preis a. Anfr.
Snowball Brothers	Preis a. Anfr.
Amazing Tennis	Preis a. Anfr.
Shining Force	Preis a. Anfr.
Outrun 2019	Preis a. Anfr.
Flintstones us	89.-
Hit the Ice	89.-
Tiny Toons dt	99.-
F-15 Strike Eagle II	Preis a. Anfr.
Final Fight CD-ROM	Preis a. Anfr.
Agassi Tennis nur RGB	89.-
Alien III dt	69.-
American Gladiators	99.-
Aquatic Games us/dt	69.-/99.-
Ariel	89.-
Bad Omen jp	39.-
Batman dt	39.-
Batman Returns us/dt	79.-/89.-
Battletoads	89.-
Block out jp	29.-
Bulls vs Lakers dt	99.-
Captain America us	69.-
Chakan dt	99.-
Championship ProAm	Preis a. Anfr.
Chuck Rock	89.-
Crackdown jp	29.-
Crüe Ball us	69.-
David Robinson us/jp	69.-/49.-
Deadly Moves us	99.-
Desert Strike us/dt	79.-/89.-
DJ Boy jp	39.-
Double Dragon jp	79.-
Dragons Fury dt	99.-
Dungeons & Dragons dt	**59.-**
EA Hockey us	79.-
Eco Dolphin dt	99.-
Euro Club Soccer dt	99.-
F22 us	79.-
Fantasia jp	39.-
Fatal Fury	99.-
Firemustang jp	49.-
G-Loc	89.-
Galahad us/dt	99.-
George F. Boxing us	79.-
Ghost'n Ghouls jp	49.-
Global Gladiator us	99.-
Gods (nur auf 60Hz)	89.-
Golden Axe dt	39.-
Golden Axe II jp	49.-
Golden Axe III	Preis a. Anfr.
Grandslam Tennis dt	99.-
Green Dog us	89.-
Gynoug jp	39.-
Humans	99.-
Indiana Jones dt	99.-
James Bond 007	89.-
Jeopardy	Preis a. Anfr.
Joe Montana III us	89.-
John Madden 92 us	69.-
John Madden 93 us	89.-
Jordan vs Bird us	69.-
Kid Chameleon jp	39.-
King of Monsters	Preis a. Anfr.
Klaxx dt	39.-
Leaderboard us	89.-
Lemmings dt	99.-
Leynos jp	29.-
LHX Attack Chopper us	89.-
Lotus Turbo C. dt	99.-
Monaco GP 2 RGB jp/dt	69.-/99.-
Moonwalker dt	39.-
Muhammed Ali`	Preis a. Anfr.
NHLPA Hockey us/dt	89.-/99.-
Ninja Gaiden	99.-
PGA Tour Golf II us	89.-
Power Monger us	89.-
Predator II us	79.-
Quackshot jp	39.-
Rambo dt	39.-
Risky Woods us/dt	89.-/99.-
Road Rash II	89.-
Rolo the Rescue dt	99.-
Shadow Dancer jp	39.-
Shadow o.t. Beast II us	69.-
Shining i.t. Darkness	109.-
Side Pocket dt/us	99.-/89.-
Sonic II jp/dt	69.-/89.-
Spiderman dt	39.-
Splatterhouse III	99.-
Steel Taloons us	89.-
Streets of Rage II dt	89.-
Streets of Rage jp	49.-
Sunset Riders dt	99.-
Super Battle Tank us	89.-
Super Offroad dt	39.-
Super Shinobi dt	39.-
Task Force Harrier	29.-
Terminator II us/dt	89.-/99.-
Terminator dt	89.-
Thunderforce IV dt	99.-
TMNT Turtles dt	89.-
Toe Jam & Earl jp	39.-
Turbo Outrun jp	39.-
Universal Soldier dt	39.-
USA Team Basketball us	99.-
Winter Challenge dt	39.-
Wonderboy 5 nur NTSC	19.-
World of Illusion dt	89.-
WWF Wrestlemania us/dt	89.-/99.-

Arcade Powerstick	79.-
Japan Converter	19.-
Converter 60Hz auf PAL	Preis a. Anfr.
RGB Kabel	19.-
PRO2 Pad	39.-
Manacer mit T2	189.-
Manacer dt	129.-
Action Replay PRO	109.-
Magnum Set	349.-
Mega Drive o. Spiel dt	199.-
Mega Drive m. Sonic	239.-
Umbau Megadrive auf 60Hz	59.-

Viele Angebote ab 29.- - Bitte telefonisch erfragen! - Auch An- und Verkauf von gebrauchten Modulen!

Super Battle Toads us	Preis a. Anfr.
Alien III us	Preis a. Anfr.
The Lost Vikings us	Preis a. Anfr.
Final Fight 2 us	Preis a. Anfr.
Actraiser dt/us	129.-/109.-
Addams Family II	119.-
Alien vs Predator	119.-
Amazing Tennis us	99.
Axelay jp/dt	79.-/119.-
Batman Return	119.-
Battle Teach	Preis a. Anfr.
Best of the Best	99.-
Blues Brothers jp	119.-
Bulls vs Blazers	109.-
Cacoma Knights jp	79.-
California Games us	109.-
Camel Try jp	59.-
Castlevania jp	79.-
Chuck Rock us	109.-
Cool World	119.-
Cosmo Gang jp	109.-
Dead Dance	129.-
Desert Strike us/dt	99.-/119.-
Dina City jp	69.-
Doomsday Warrior us	109.-
Dragon Ball Z 16MegaBit	149.-
Dragons Lair dt	119.-
Edono Kiba	129.-
Exhaust Heat jp	79.-
Exhausted Heat II	139.-
F-15 Strike Eagle	119.-
Faceball 2000 us	79.-
Fatal Fury jp	129.-
Final Fantasy II us	129.-
Final Fight us	99.-
Fortified Zone	139.-
Gods us/dt	109.-/129.-
Gun Force jp/us	119.-
Harley Humongous	99.-
Hat Trick Hero jp	79.-
Hit the Ice	99.-
Hook us/jp	99.-
Irem Skin Games	119.-
Jaki Crush	119.-
James Bond jr. us	89.-
Jimmy Connor Tennis us/dt	109.-/129.-
Joe&Mac dt/us	109.-
Joe and Mac 2 jp	119.-
King Arthurs World us	119.-
Lagoon us	129.-
Magic Sword jp	59.-
Mario Paint dt/us	89.-/99.-
Mech Warrior	Pr. a. Anfr.
Mickey Mouse us/dt	99.-/119.-
Mr. Suzuki F1 jp	79.-
Mushya us	99.-
Mystic Quest us	79.-
Mystical Ninja us	119.-
NBA Allstar Challenge us	129.-
NCAA Basketball us	99.-
NHLPA Hockey 93 dt	129.-
Nigel Mansell	139.-
Out of this World jp	99.-
Outlander us	109.-
Parodius dt/jp	129.-/109.-
Pilotwings us/dt	89.-
Power Athlete jp	89.-
Prince of Persia jp/dt	89.-/119.-
Race Driving us	89.-
Rampart us	99.-
Ranma 1/2 II	139.-
Road Riot 4WD us	89.-
Road Runner us/dt	109.-/129.-
Rushing Beat II	129.-
Shanghai us	99.-
Sim City us	99.-
Soul Blazer us	119.-
Space Megaforce us	109.-
Spiderman us	119.-
Star Fox us/jp	129.-/119.-
Streetfighter dt	89.-
Super Battletank us	109.-
Super Conflict us	109.-
Super Contra jp	89.-
Super Cup Soccer jp	59.-
Super Ghost'n Ghouls dt/us	99.-
Super Mario Kart us/dt	99.-/89.-
Super Probotector dt	119.-
SUPER STARWARS dt/us	129.-/119.-
Super Swiv dt/us	129.-/99.-
Super Volleyball jp	99.-
Tecmo NBA us	119.-
Terminator us	109.-
Tetris II	119.-
Tiny Toons dt/us	119.-/109.-
Tom & Jerry us	99.-
Toys us	109.-
Turtles 4 jp/dt	99.-/119.-
Twinbee	129.-

SUPER NES

Valken (Cybernator)	119.-
Waynes World us	109.-
Wing Commander us/dt	119.-/129.-
Wordtris us	99.-
Wrestlemania jp	79.-
Zelda III dt	89.-

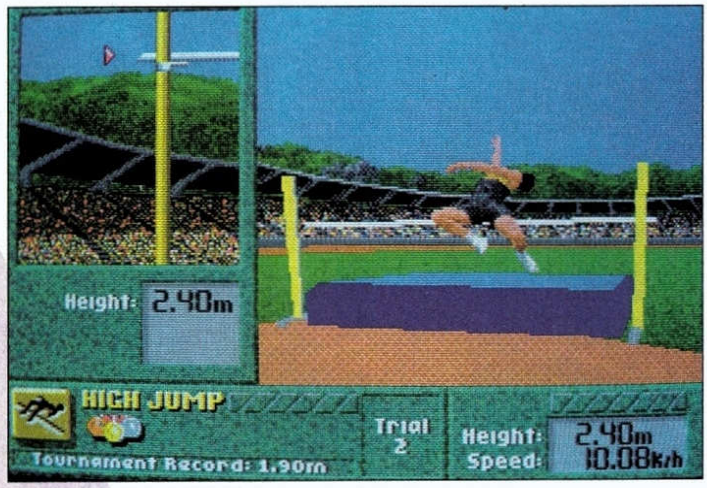
ASCII Joypad us/jp	49.-
AV Kabel dt	19.-
RGB Kabel us/dt	29.-/39.-
4-Spieler Adapter	69.-
Super Scope us	119.-
Capcom Powerstick Fighter us/dt	169.-
Super Advantage Joyboard us/dt	99.-
Joypad dt Nint.	29.-
SN Pro Pad dt	29.-
Universal Adapter dt 16bit	39.-
Action Replay PRO	109.-
Super NES mit Mario 2 Pads us	319.-
Super NES ohne Mario 1 Pad us	249.-
Super NES mit Mario 1 Pad dt	289.-
Super NES ohne Mario 1Pad dt	199.-

Tel. 089/54 38 088

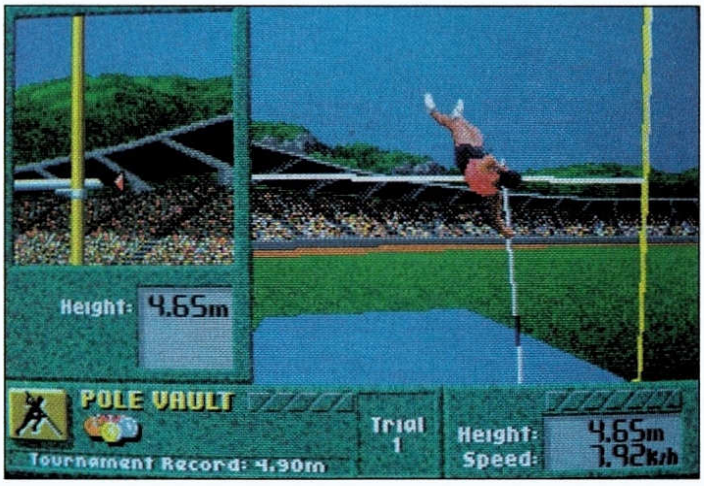
GAME EXPRESS, Häberlstr. 26, 8000 München 2

Öffnungszeiten: Mo - Sa, 10 bis 20 Uhr • FAX 089/53 42 54

Wir verkaufen auch Spiele für Amiga, PC und NEO-GEO!
Versandkosten DM 8.- zzgl. Nachnahme, ab DM 250.- frei, Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse.
Auskunft über Neuheiten und weitere Angebote telefonisch • Auch Ladenverkauf! •
Händleranfragen erwünscht • Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten

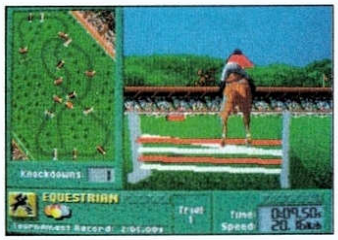


Durch den senkrechten Anlauf und kaum abschätzbare Entfernungen landet Euer Athlet beim Hochsprung oft vor der Matte im Dreck.

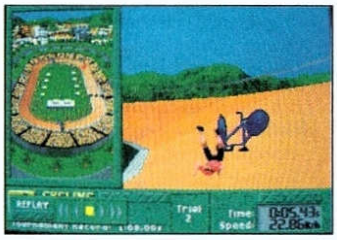


Die Bewegungsabläufe der Athleten sind sehr gut gelungen, unzählige Animations-Frames ergeben tolle Technik-Demonstrationen.

Ein zittriger Zielkreis will in die Mitte der Scheibe dirigiert sein.



Ohne richtiges Timing wirft der Gaul seinen Reiter ab.



Wer dem Fahrbahnrand zu nahe kommt, riskiert einen Sturz.

Harmlose Optik mit unfairen weil unsichtbaren Strömungen.

Krampf und Daumenbruch!

Summer Challenge

Mit *Summer Challenge* hat Accolade einen modernen Achtkampf kreiert, wie er kurioser kaum zusammenzustellen wäre: Bogenschießen, 1000m-Bahnradfahren auf Zeit, Springreiten, Wildwasserkajak, Speerwerfen, Hochsprung, Stabhochsprung und 400m Hürden. Das Spiel teilt sich in zwei Hauptbereiche: das Training und den Wettkampf. Im Training habt Ihr Gelegenheit, Euch mit der gewöhnungsbedürftigen Steuerung vertraut zu machen. Ohne saubere Technik und das richtige Timing scheitert Ihr nämlich schon an den ersten Hürden. Wer sich sicher fühlt, wechselt in den Wettkampfmodus. Bis zu zehn Mitspieler dürfen sich an einem Turnier beteiligen, die Maschine ergänzt den Rest. Ihr dürft bei jedem Wettbewerber Namen, Nationalität und eins von zehn Konterfeis wählen. Holde Weiblichkeit ist allerdings nicht vorgesehen. Bevor es zur Eröffnungszeremonie geht, müßt Ihr noch festlegen, wie schwer Euch die simulierten Gegner das Gewinnen machen sollen. Habt Ihr Eure Übungen abgeschlossen, berechnet der Computer die Ergebnisse der Konkurrenz aufgrund des vorgewählten Niveaus und ordnet Eure Leistungen ins Feld ein. Eine Tabelle informiert über die Vergabe der Medallien. Nach acht Wettbewerben gibt's eine Schlußzeremonie und Ihr könnt die Ergebnisse unter einem frei gewählten Paßwort verewigen.

Um besonders spektakuläre Leistungen nochmals zu genießen, bietet das Spiel eine Recorderfunktion. In zwei Ablaufgeschwindigkeiten könnt Ihr Eure Meisterleistungen so oft betrachten, wie Ihr wollt – und zwar vorwärts und rückwärts. So sind faszinierende Bewegungsstudien möglich, denn die gelungenen detaillierten Animationen zeigen Euch Schritt für Schritt die Technik von Profis.

geht so

Auch wenn sich die Programmierer Mühe gegeben haben, realistische Animation und Bewegungsabläufe zu verwirklichen – was besonders in der Zeitlupenfunktion begeistert – bleibt der Spielspaß letztendlich an der störrischen Steuerung und an der Tatsache hängen, daß Entfernungen bei der detailarmen 3D-Vektorgrafik kaum richtig einzuschätzen sind. Ein sauberes Timing beim Stabhochsprung, Reiten, Hochsprung oder Hürdenlauf ist nicht durch Augenmaß in den Griff zu kriegen, sondern nur durch Try-and-Error und Hunderte von Trainings. Richtig gelungen sind eigentlich nur das Bogenschießen und der Speerwurf. Glücklicherweise lassen sich Sound und Musik abstellen, denn das Gedudel nervt ziemlich schnell. Etwas über Mittelmaß! ***hu***

Spieletyp:
Hersteller: Accolade
Testversion von: Accolade
Anzahl der Spieler: 1-10
Features: Einzelwettbewerbe speicherbar
Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Ca.-Preis: 120 Mark

58%
Grafik
35%
Musik
42%
Soundeffekte

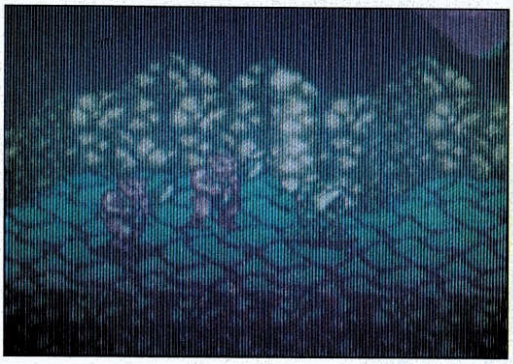
SPIEL-SPASS: 56%

Kleine Kröten

Battletoads

Nicht immer, aber immer öfter, kauft Sega die Rechte erfolgreicher Titel anderer Spieleherstellen, um sie eigenhändig für das Game Gear umzusetzen. Von Tradewest ergatterte der Konsolenkrösus nun die *Battletoads*-Lizenz. Auf dem NES und dem Mega Drive bescherten uns die Kampfkröten bereits angenehmen Spielspaß, auf dem Game Boy enttäuschten sie dagegen.

Die Game-Gear-Umsetzung hält sich, wie schon die 16-Bit-Variante, weitgehend an das NES-Original. Der Spieler prügelt sich als mutierte Kröte durch eine Menge Levels, die meist horizontal scrollen. Zwischendurch warten diverse Geschicklichkeitseinlagen, die mehr Timing als brachiale Faustgewalt erfordern. So klettert die Kröte beispielsweise in ein Luftkissenfahrzeug und durchquert einen heiklen Hindernis-Parcours. Alles in allem stehen die actionhaltigen Prügelszenen im Mittelpunkt. Ähnlich wie die *Turtles* schlagen sich die verwandten Kröten mit Dutzenden von Gegnern herum, nehmen den Widersachern einige Extrawaffen ab und legen sich mit mächtigen Endgegnern an.



Die Game-Gear-Variante hält sich größtenteils an das NES-Vorbild

gut

Die Game-Gear-Version ist deutlich besser gelungen als die Konkurrenzkröte auf dem Game Boy. Hübsche Grafik – schon beinahe auf Mega-Drive-Niveau – jede Menge Levels und abwechslungsreiches Spieldesign sprechen für das Game-Gear-Modul. Allerdings muten manche Sprites mitunter etwas fuzzelig an und Paßwörter wären (gerade für unterwegs) angebracht. Der Gesamteindruck bleibt klar positiv, auch wenn mir die Versionen für stationäre Konsolen besser gefallen. *mg*

Spieletyp:

Hersteller: Sega
Testversion von: Sega
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 80 Mark

Grafik 70%
Musik 68%
Soundeffekte 60%

SPIEL-SPASS: **70%**

Junge Fahrer sind für Sicherheit.

Stimmt das? Im Prinzip schon. In einer Umfrage bekannten sich viele tausend junge Autofahrer zu Rücksicht und Sicherheit am Steuer.
„Kein Henker am Lenker" ist ihr Slogan. Trotzdem: Zu viele junge Leute sterben auf der Straße, meistens nachts, meistens nach der Disco.

Was tun?

Die Aktion Junge Fahrer der Deutschen Verkehrswacht befaßt sich mit der überdurchschnittlichen Unfallgefährdung junger Autofahrer und hält interessantes Informationsmaterial für Sie bereit.

Aktion Junge Fahrer, Am Pannacker 2, 5309 Meckenheim

❑ Bitte schicken Sie mir Informationsmaterial

Absender:

_____

_____

_____

King Games

NEU ! NEU ! NEU !

SEGA-MEGA DRIVE

Konsole Dt. inkl. 1 Spiel	289,- Fr.
Konsole US RGB-Version	259,- Fr.
Action Replay Pro	99,- Fr.
CD-Rom US-Version	649,- Fr.
CD-Rom & Genesis im Set	879,- Fr.

US- oder CH-Spiele:

American Gladiators	a.A.
Battletoads	94,- Fr.
Cool Spot	a.A.
Fatal Fury	114,- Fr.
Flashback	119,- Fr.
Golden Axe 3	a.A.
Hit the Ice	94,- Fr.
Hook	a.A.
Humans	109,- Fr.
James Bond 007	99,- Fr.
PGA Tour Golf II	109,- Fr.
Shining Force (US)	a.A.
Splatterhouse 3	109,- Fr.
Super Shinobi 2	a.A.
Super Strike Eagle II	a.A.
Speedway Pro Challenge	a.A.
Tecmo World Cup Soccer	94,- Fr.
Tiny Toon (CH)	105,- Fr.

Adapter für alle FX-Chip-Spiele 29,- Fr.

Toys	a.A.
X-Men	99,- Fr.
usw.	

US CD-ROM Spiele:

Batman Returns	a.A.
Dracula	a.A.
Jaguar 220	a.A.
Joe Montana Football	a.A.
Rise of the Dragon	a.A.
Willy Beamish	99,- Fr.
usw.	

SUPER NES

Konsole US inkl. Joypad	269,- Fr.
Action Replay Pro	99,- Fr.
Joypad Pro 2	39,- Fr.
Ascii Pad	49,- Fr.
Super Adventage Joystick	99,- Fr.

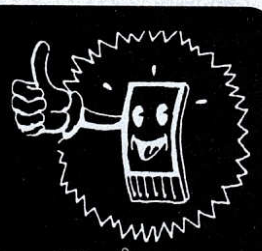
US- oder CH-Spiele:

Addams Family II	109,- Fr.
Aerobiz	129,- Fr.
Blues Brothers	129,- Fr.
Captain Novolin	105,- Fr.
Dead Dance	129,- Fr.
Edona Kiba	124,- Fr.
Exhaust Heat II	139,- Fr.
Equinox	a.A.
Final Fight II	a.A.
Inindo (RPG)	119,- Fr.
King Arthurs World	109,- Fr.
Lost Vikings	a.A.
Mario is Missing	a.A.
Nigel Mansell F-1	139,- Fr.
Shadow Run	a.A.
Star Fox	119,- Fr.
Super Battletoads	a.A.
Super Conflict	105,- Fr.
Super Star Wars (CH)	129,- Fr.
Super Strike Eagle	105,- Fr.
Taz Mania	a.A.
Tecmo NBA Basketball	124,- Fr.
Terminator	105,- Fr.
Tiny Toon	109,- Fr.
Tom & Jerry	105,- Fr.
Toys	105,- Fr.
Twin Bee	129,- Fr.
Utopia	a.A.
Wayne's World	109,- Fr.
usw.	

Neue Öffnungszeiten: Mo. 18.30-21.00 Uhr, Di.-Fr. 13.30-21.00 Uhr

Telefon: 0 57/27 31 30

Das Videospiel-fachgeschäft in Berlin:



The DOUBLE TROUBLE Video Game World !

Was bieten wir?:

- Eine große Auswahl an Mega-Drive, Super NES und Master-System-Spielen aus Amerika, Japan und Deutschland.
- Amerikanische Videospielzeitungen wie Gamepro, Electronic Gaming Monthly etc.
- Ständiges Eintreffen von Neuheiten und älteren Spieltiteln!
- Vorbestellungen von Neuheiten gg. 10 DM Anzahlung möglich!
- Auch Ankauf bestimmter Spieltitel (Nur Mega-Drive oder Super NES)
- Spiele erst TESTEN, dann KAUFEN!
- Hin und wieder auch Angebote ab 29 DM!
- Nutzen Sie unser Kundenregal. Wir verkaufen für Sie Ihre Spiele!

Regelmäßige Öffnungszeiten:
Mo., Di., Mi., u. Fr.: 15.00 - 18.30 Uhr,
Do.: 12.00-20.30 Uhr, Sa.: 10.00-13.00 Uhr,
langer Sa.: 10-15 Uhr

Im übrigen: Wir verleihen auch Mega Drive, Master System, NES + SNES-Spiele aus USA, Japan u. Deutschland.

Ladenadresse: Reichenbergerstr. 88, 1000 Berlin 36,
Tel.: 030/6188391; Fahrverbindung z.B. U-Bahnhof: Hermannplatz, dann in den 129er Bus Richtung Roseneck, Station: Reichenbergerstr.

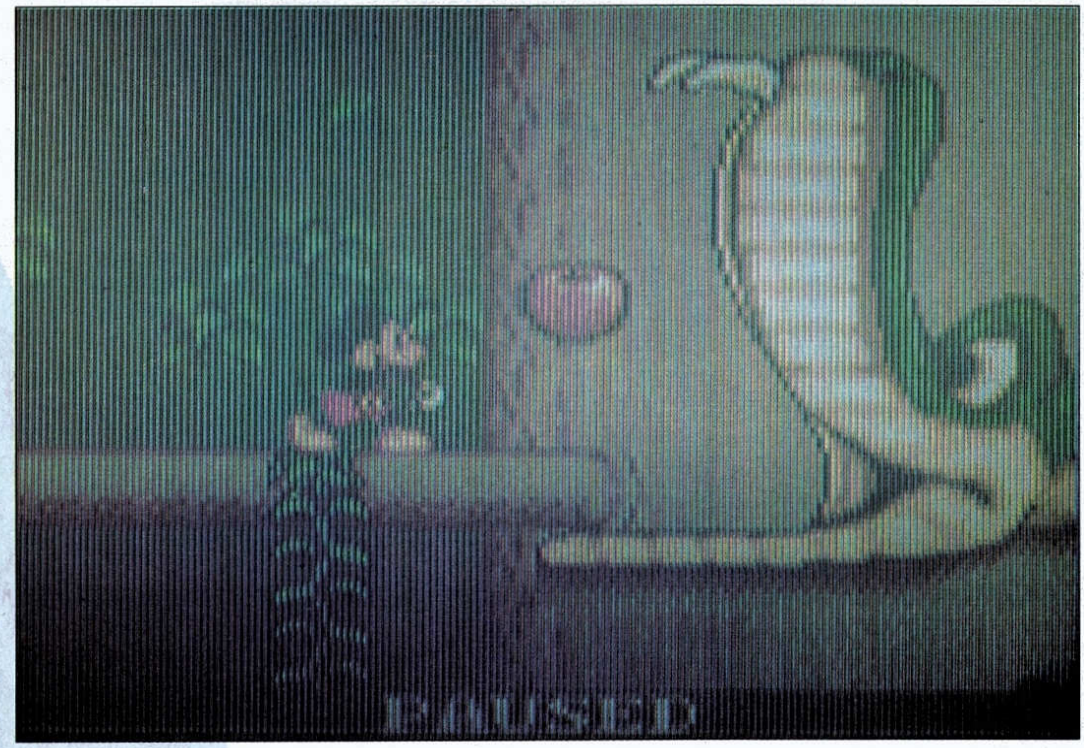
Kein VERSAND!

DOUBLE TROUBLE ... der Videospielclub (Mega-Drive, Super-NES, Master-System u. NES) für alle Wesen!

Fordern Sie noch heute Info-Material (bitte möglichst 1 DM Rückporto beilegen) vom Double Trouble Fan-Club an. Adresse: Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47. Natürlich muß man kein Mitglied sein, um im Laden einkaufen zu können!

Tel.: 030/6849816 Clubleiter und Ladeninhaber: Matthias Herrendorf.

Wir bieten nicht immer das BESTE... aber immer ÖFTER!

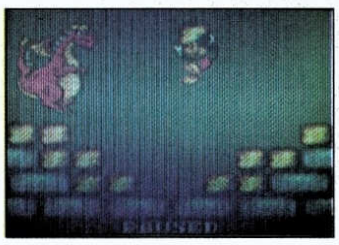


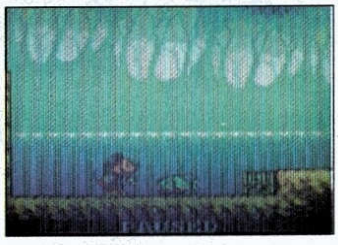
So ein Großmaul füttert Mickey am besten mit heißen Bratäpfeln!

Jagd nach dem grünen Diamanten

Land of Illusion- Mickey Mouse 2

Mickey hat`s nicht leicht: Er schläft über einem Märchenbuch ein und findet sich beim Erwachen in einer der Geschichten wieder. Die finsteren Mächte, gegen die er zu Felde zieht, werden von einem Riesen gesteuert. Dieser hat das Schutzsymbol des Märchenlandes, einen Diamanten, gestohlen. Zwischen den Leveln erscheint eine Übersichtskarte, auf der Ihr erkennen könnt, wie weit es bis zum Wolkenschloß des Diebes ist: 13 Level erwarten Euch mit dem ersten 4 MBit–Modul für das Game Gear. Ob im Wald, in den Pyramiden, unter Wasser, im Geisterschloß, in der Wüste oder in lavadurchströmten Höhlen: Mickey kann nichts aufhalten! Die Szenen beginnen und enden jeweils an einem Tor, das Ziel müßt Ihr innerhalb einer festgelegten Zeit erreichen. Dazu genügt es aber nicht, einfach durch die Gegend zu hüpfen. Mit zunehmendem Maße gewinnen Puzzles an Bedeutung. Mickey hat die Fähigkeit, Gegenstände aufzuheben und damit auf Gegner zu werfen oder sie aufzutürmen und damit an zuvor unerreichbare Stellen zu kommen. Dank verschiedener Extras kann die Uhr angehalten werden oder unser kleiner Held wird zum Klettermaxen.





Für eine 8-Bit-Konsole und das bescheidene LC-Display des Game Gear bietet Mickey Mouse wirklich opulente Grafik!

super

Mickey belustigt Euch mit einer verblüffenden Vielzahl an ausgezeichnet animierten Bewegungen, was erfreulicherweise auch für die Gegner gilt. Die gute Musik paßt zu den einzelnen Szenen, die Soundeffekte sind dagegen nur mittelprächtig. Das Spiel nutzt die Farbenpalette der Hardware konsequent. Spiele mit Disney-Charakteren sind bei Sega zu einem festen Bestandteil der Produktpalette geworden. Da bleibt es nicht aus, daß der Levelaufbau gelegentlich an vorangegangene Lizenzen erinnert. *Land of Illusion* zeigt dennoch gut, was sorgfältige Modellpflege bewirken kann. Die Mischung von Jump'n'Run mit anspruchsvollen Puzzle- und Adventure-Elementen läßt dieses Spiel mit großer Sicherheit zu einem neuen Kultteil auf dem Game Gear werden. Kein anderes Spiel für 8-Bit-Konsolen kann einen besseren Mickey und niedlichere Gegner vorweisen. Unbedingt empfehlenswert! *5-Star/fh*

Spieletyp:
Hersteller: Sega
Testversion von: ZAPP Games
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

Geeignet für: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 70 Mark

Grafik 82%
Musik 76%
Soundeffekte 60%

SPIEL-SPASS: 84%

Rattenfänger von Springfield

Krusty's Funhouse

Krusty macht auch auf dem Game Gear eine gute Figur

Es hilft nichts, Krusty muß ein weiteres Mal sein Haus ausmisten, in dem sich unverschämte Nager breitgemacht haben. Ihr helft Krusty zunächst, irgendwo im Raum versteckte Steinblöcke und Rohrverbindungs-Elemente zu finden, die Ihr aufnehmt, um damit den Ratten den sicheren Weg ins Verderben zu ebnen. Ganz nach dem Motto "Lemmings einmal anders", tappen die Tierchen somit in die bereitstehende Vernichtungsanlage. Dort wartet schon ein Mitglied der Simpson-Familie, um ihnen den Garaus zu machen. Doch bis dahin ist's ein langer Weg, auf dem Krusty diverse Extras einsammelt, die er zur Beseitung von zusätzlichen Gegnern und Hindernissen benötigt. Bestimmte Mauern lassen sich zerbröseln und geben den Weg in Bonusräume frei.

geht so

Gleich zu Anfang macht sich die gelungene Grafikumsetzung positiv bemerkbar, große Einbußen gegenüber den 16-Bit-Versionen gibt es nicht. Optisch ohnehin schon witzig, überzeugt auch die lustige Animation des Clowns. Allerdings ist schon rein technisch bedingt der musikalische Hintergrund wesentlich nerviger ausgefallen. Macht der erste von fünf Levelabschnitten (à 14 Einzellevel) noch jede Menge Spaß, wird es im weiteren Verlauf mangels Abwechslung zunehmend schwierig, sich die Motivation zu erhalten. *fh*

Spieletyp:

Hersteller: Flying Edge
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1
Features: Paßwortfunktion

Geeignet für: Einsteiger und Fortgeschrittene
Ca.-Preis: 90 Mark

Grafik 73%
Musik 49%
Soundeffekte 55%

SPIEL-SPASS: 65%

MAGIC BOX

Wir verleihen Spiele für:

GAME BOY
SUPER NINTENDO
MEGA DRIVE

Öffnungszeiten Mo. - Fr. 13.30 - 18.30 Uhr
Sa. 10.00 - 14.00 Uhr

GAMECOURIER

Wir versenden Import-Games. Schnell & topaktuell.

SEGA MEGA DRIVE, alle neuen US Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!

STREETS OF RAGE 2	109,-	MICRO MASHINES	99,-
AMAZING TENNIS	109,-	OUTRAN 2019	109,-
BATMAN RETURN CD	99,-	COOL SPOT	109,-
CYBORG JUSTICE	99,-	NBA ALL STARS CHALLANGE	99,-
BLASTER MASTER	105,-	JAGUAR XJ 220 CD	109,-
CHASE HQ 2	99,-	OUTLANDER	99,-
AEROBIZ	a.A.	OUT OF THIS WORLD	119,-
RISE OF THE DRAGON CD	109,-	TMNT HYERSTONE	109,-
DOUBLE DRAGON 3	89,-	THE HUMANS	113,-
ELEMENTAR MASTER	99,-	TECMO WORLD CUP SOCCER	99,-
FATAL FURY	119,-	TINY TOON ADV	99,-
FLASHBACK 12 MEG	129,-	WARPSPEED	99,-
TIME GAL CD	99,-	WOLF CHILD	99,-
GLOBAL GLADIATORS	99,-	BUBSY	a.A.

ALLE NEUEN US CD'S AUF LAGER (US CD PLAYER a.A.)

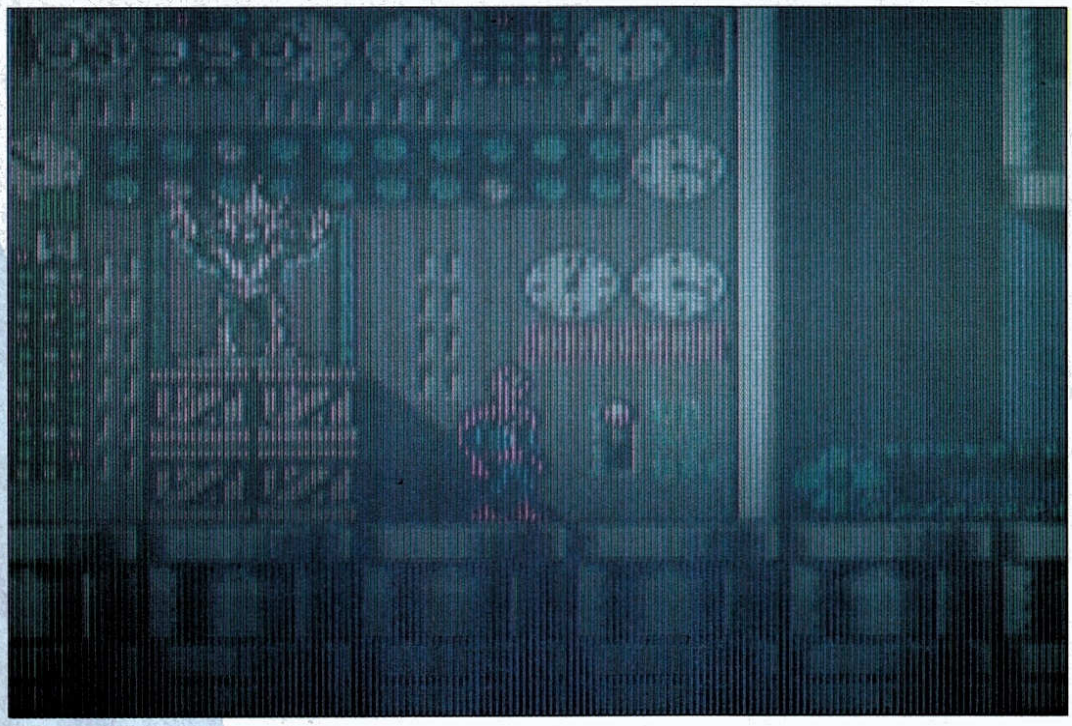
SUPER NINTENDO, alle neuen US Games 2 Tage nach Ersch. bei uns!

SUPER WIDGET	119,-	KING ARTHERS WORLD	119,-
ARCUS ODYSSEY	119,-	LOST VIKINGS	119,-
ALIEN 3	119,-	MECH WORRIOR	109,-
SHADOW RUN	129,-	OUT OF THIS WORLD	119,-
BUBSY	129,-	ROAD RUNNER	119,-
BATMANS RETURN	119,-	STAR FOX	129,-
BRAWL BROTHERS	119,-	STAR WARS	119,-
CALIFORNIA GAMES 2	119,-	SUPER TURRICAN	119,-
CONGOS CAPPER	119,-	SUPER CONFLICT	119,-
COOL WORLD	129,-	SUPER VALIS 4	99,-
CYBERNATOR	129,-	NBA BASKETBALL TECMO	139,-
DESERT STRIKE	109,-	NINJA BOY	109,-
DRAGONS LAIR	89,-	TAZ MANIA	119,-
ROMANCE OF 3 KINGSDOMS 3	129,-	TERMINATOR 2	119,-
F 117 A STEALTH FIGHTER	a.A.	TOM & JERRY	109,-
UTOPIA	119,-	SUPER POND	109,-
FATAL FURY	129,-	TINY TOONS ADV	119,-
ININDO	129,-	WING COMANDER	119,-
JOHN MADDEN FOOTBALL 93	119,-	u.v. mehr US KONSOLE a. Anfr.	

Adapter AD-29: DM 39,- Aktion Replay Pro: DM 129,- SNES, MD

Angebot so lange Vorrat reicht. Durch Direktimport haben wir laufend die aktuellsten Videogames auf Lager. Preisliste gegen frankierten Rückumschlag. 24 Stunden am Tag anrufen und bestellen. Versand garantiert innerhalb 24 Stunden per Nachnahme. Für Bestellungen unter DM 200,- berechnen wir DM 9,- Versandkosten.

Gamecourier-Versand, H. Kintzel, Goethestr. 46, 5883 Kierspe
TEL.02359/6466 FAX.02359/6266



Legt den Schalter um, und Elektro zeigt Euch, daß er geladen ist!

Spinn' mal nicht rum, hier!

Spider-Man/Return of the Sinister Six

Der hinterhältige Doctor Octopus hat es sich zum Ziel gemacht, die Welt zu regieren. Zu diesem Zweck hat er die Sinister Six wieder zusammengeführt. Electro, Sandman, Mysterio, The Vulture und Hobgoblin stehen nun in den Diensten von "Doc Ock" und führen sein verbrecherisches Regiment an. Doch jedesmal, wenn der Doctor seine fiesen Pläne in die Realität umsetzen will, macht ihm Spidey einen Strich durch die Rechnung. Nun liegt es an Euch, mit der Spinne die Verstecke seiner Widersacher aufzuspüren und die Schurken unschädlich zu machen. Diese Aufgabe führt Euch in ein Kraftwerk, auf die Giftmüllhalde, in ein Haus der Illusionen, über die Dächer der Stadt, in tiefe Wälder und finstere Höhlen und schließlich in das Schloß von Doc Ock. Spidey zieht alle Register seiner außergewöhnlichen Fähigkeiten: Er boxt, teilt im Sprung Tritte aus, meistert mit gewagten Flugrollen hohe Mauern, klettert an glatten Hauswänden und Pfählen hoch und hangelt sich mit seinem Spinnenfaden über Abgründe. Sammelt er unterwegs Netzflüssigkeit auf, ist er sogar in der Lage, diese geballt auf Gegner zu verschießen.

Spinnentarzan Spidey schwingt sich über Dächer und Fassaden, während Dr. Ocks Schergen lauern.

geht so

Die detailreiche Grafik bringt leider auch Kontrastarmut mit sich. Verschiedene Szenen sind durch die "Milchglasoptik" schwer spielbar. Das Scrolling ist für den kleinen Game-Gear-Screen etwas zu flott: Oft hangelt Ihr ohne Ausweichchancen in unvorhersehbare Situationen oder rennt in Feinde. Positiv fallen zwar die weichen Animationen und vielfältigen Bewegungsabläufe auf, doch die schwammige Steuerung ist kaum in der Lage, diese richtig zu koordinieren. Der Schwierigkeitsgrad ist stellenweise unfair. Unter dem Strich bleibt durch abwechslungsreiche Level ein brauchbares Spiel. Da jedoch kaum Neuerungen gegenüber *Spider-Man 2* auf dem gleichen System bietet, muß man dieses Teil nicht unbedingt auch noch haben. Nur was für Marvel-Comic-Freaks! ***fh***

Spieletyp:
Hersteller: Flying Edge
Testversion von: Acclaim
Anzahl der Spieler: 1
Features: Continue

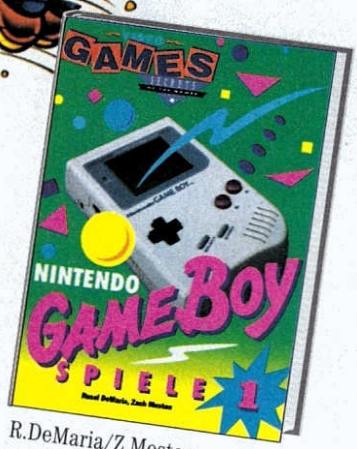
Geeignet für: Fortgeschrittene und Profis
Ca.-Preis: 70 Mark

Grafik	58%
Musik	56%
Soundeffekte	60%

SPIEL-SPASS: 61%

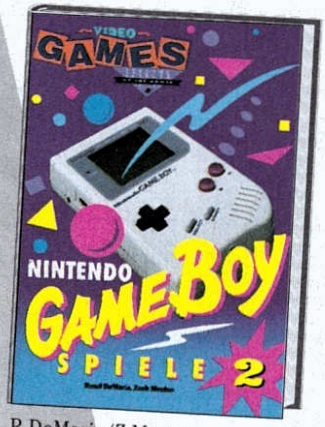
Bevor Ihr mit dem Game Boy, dem Mega-Drive oder dem Wing Commander voll wegtaucht in die irrsten Spiele, holt Euch erst die Bücher dafür! Wollt Ihr: Paßwörter, spezielle Techniken, Schummeltricks, neue Strategien oder Schritt-für-Schritt-Anleitungen ?
Egal was Ihr wollt, das richtige Buch für Eure Spiele muß her:
Erst dann werdet Ihr alles wissen - es wird kein Geheimnis mehr für Euch geben...!

NO MORE SECRETS.



R.DeMaria/Z.Meston
Game Boy Band 1
Ein Buch, das Euch tiefer in Eure Lieblings-Game-Boy-Spiele führt, als Ihr jemals wart oder kommen wolltet! Alles, wirklich alles, über: Batman, Bubble Ghost, Bugs Bunny Crazy Castle, Castlevania: The Adventure, Cosmo-Tank, Double Dragon, Duck Tales, Skate or Die, SolarStriker, Spider-Man, Super Mario Land und weitere 15 Spiele im Detail.
1992, 278 Seiten
ISBN 3-877**91-357**-1 DM 29,-

R.DeMaria/Z.Meston/A.Locker
Die Geheimnisse der Mega-Drive-Spiele
Ein Power-Play-Buch, das 47 Mega-Drive-Spiele beschreibt. Kurztips und kleine Cheats fehlen ebenso wenig wie die Entschärfung kniffliger Stellen. Karten, Bilder und Skizzen erleichtern den Durchblick und garantieren maximalen Spielespaß. Z.B. bei: Sonic the Hedgehog, Shining in the Darkness, Might & Magic, Klax, Shadow Dancer und viele, viele andere.
1992, 269 Seiten
ISBN 3-877**91-306**-7 DM 29,-



R.DeMaria/Z.Meston
Game Boy Band 2
The secrets of the Games: Blades of Steel, Bubble Bobble, Burai Fighter Deluxe, Castlevania II: Belmont's Revenge, Double Dragon I, Dr. Mario, Kung-Fu Master, Mega Man in Dr. Wily's Revenge, RoboCop, Skate or Die: Tour de Trash, Terminator 2: Judgment Day. And many, many more...
1992, ca. 250 Seiten
ISBN 3-877**91-358**-X DM 29,-

Mike Harrison
Die Geheimnisse des Wing Commander II
Hier ist die Übersetzung des amerikanischen Erfolgsbuches mit den vielen guten Ratschlägen. Geboten werden Karten von den großen Einsätzen, grafische Hinweise, taktische Manöver aus den Denkfabriken der Herstellerfirma Origin.
1992, ca. 280 Seiten
ISBN 3-877**91-359**-8 DM 29,-

Holt Euch das Buch zu Eurem Spiel - jetzt im Handel!

Markt&Technik

DAS ERFOLGS-PROGRAMM FÜR IHR PROGRAMM!

Dies ist nur ein kleiner Ausschnitt aus dem neuen Gesamtprogramm des Markt&Technik-Verlags: Mehr als 500 Problemlösungen zu Hard- und Software warten auf Sie - jetzt bei Ihrem Buchhändler, im PC-Fachhandel und in den Computer-Abteilungen der Warenhäuser!

8230-1

Rollenspiel mit opulenter Grafik: Landstalker

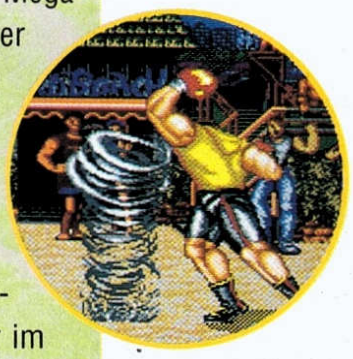
LANDSTALKER

Der dritte Teil der **Shining**-Saga steht ins Haus: In Japan hat **Landstalker** bereits eine stattliche Fangemeinde, die deutsche Komplettübersetzung des umfangreichen Epos läßt indes noch auf sich warten. Mit 16 MBit, edler Grafik und orchestraler Musik könnte das anspruchsvolle Acionadventure ohne weiteres zum Zelda-Killer avancieren. Wir präsentieren Euch einen ausführlichen Preview.

UNSER REVIEW-KARUSSELL

Ready for fight: Royal Rumble

Daß die 8-Bit-Systeme längst nicht mehr so stark vertreten sind, wie noch vor einem Jahr, bekommen NES- und Master-System-Besitzer deutlich zu spüren: Die ungeduldig erwarteten Neuheiten erscheinen fast alle für Super Nintendo oder Mega Drive. Wir testen den Desert-Strike-Nachfolger **Jungle Strike**, das Jump'n'Run **Blues Brothers**, die actiongeladenen Prügel-Veranstaltungen WWF 2 **Royal Rumble** und **Fatal Fury** sowie eine ganze Reihe weiterer Neuheiten. Ganz vergessen haben wir die 8-Bit-Freunde trotz alledem nicht...



Einen Rundschlag wie der Wüstenwind: Gegner in Fatal Fury.

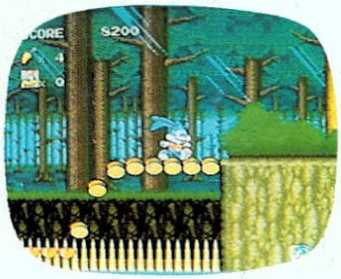
JEDE MENGE GEWINNE

Gleich mehrmals habt Ihr im nächsten Heft die Chance zum Abräumen: In der ersten Aktion dreht sich alles um Asterix, den kleinen Gallier. Der Gewinner **fliegt nach Paris**, genießt einen kostenlosen Hotelaufenthalt für zwei Personen und besucht den Asterix-Vergnügungspark nahe der französischen Metropole. Außerdem gibt's noch jede Menge kleinerer Preise – alle sehr gallisch, wie sich wohl versteht. Außerdem verlosen wir einen Stapel CDs mit eigens aufbereiteten Stücken aus dem Action-Adventure **Flashback**.

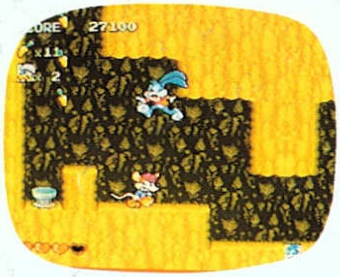
Sound zu gewinnen: Flashback auf die Ohren

Heft 7 erscheint am 30.6.1993

Die Tiny Toons für Die da... Die da... Die da... und für Die da!!



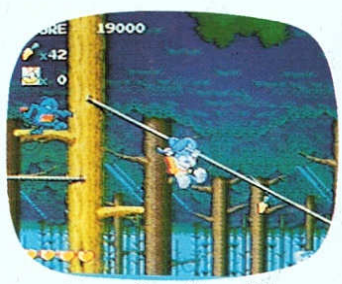
Screen: Sega Mega Drive



Screen: Sega Mega Drive

Für die vier meistgekauften Spielsysteme - Game Boy, NES, Super NES und Sega Mega Drive - gibts jetzt die fantastischen Vier von KONAMI.
Witziger, intelligenter Videospielespaß mit Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton und vielen mehr. Super-Grafik in allen Leveln. Videoqualität!!
Der Sound? Echte Ohrwurmklasse!
Tiny Toon Adventures. Die neue Dimension für die 16-Bit-Spielekonsolen. Möhrenstark.

Das schreiben Experten: POWER PLAY 3/93:
"Super...Technische Perfektion ist bei Konami-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Meßlatte noch in die Höhe".
VIDEO GAMES 3/93: "Unglaublich, was die Programmierer alles in das Spiel gepackt haben... Tiny Toon Adventures ist ein Bombardement an Spielwitz, bei dem ein Gag den nächsten jagt. Wer so was nicht mag, ist selbst schuld."



Screen: Sega Mega Drive

Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI-Videospiele *Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77*

KONAMI®
SuperstarkerVideospieleSpaß

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, L.P. © 1993. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.